

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年7月19日
28
遊戲誌
雙周刊
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨刊附送
GAME PLAYERS EX
不另收費 請向零售商索取
拳皇一出 誰與爭鋒
THE KING OF Fighters '96
27高手全體列陣！
電視變街機 電話變手掣
用電話玩街機內部大揭秘！
二大世嘉街機勁作登場
《虎膽龍威》、
《東京番外地》
《NiGHTS》
最終版180秒攻略
《SONIC WING SPECIAL》
隱藏戰機逐隻爆
《卒業CROSS WORLD》
6大女角爆機故事逐一介紹
SONY眼罩電視登陸測試報告
爆笑連場——PS奧運會社內亂鬥
每本港幣35元
© 1996 SNK
鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.

Psychopad K.O.™

- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』... 的高科技 Joystick!



For : Playstation™, Sega Saturn™, Super Nintendo™



HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD



IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE





CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



ISO 9001 : 1994
Certificate No: CC 28

UNIT 1-4, 2/F., HILDER CENTRE, 2 SUNG PING STREET, HUNGHOM, KOWLOON TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336

請貼上
一元二角
郵票

寄

香港灣仔駱克道33號
中央廣場福利商業中心7樓
《遊戲誌》全民普查大行動1996收

《遊戲誌》全民普查大行動1996

編輯某甲：「嗱，唔好話《遊戲誌》呃版位嘞，距離上次問卷調查都成18期囉，加上又出埋N64，都好應該做番次問卷調查，等我哋知道個市變成點吖。」

編輯某乙：「好就好嘞，不過……上期先至搞過『皆大歡喜送大禮』，今次搵乜嘢嚟酬謝參加者呀？」

編輯某甲：「你孖鵝襪（發哥腔）！一無二嘅精製《拳皇'96》出招墊係限量1000塊，送完就冇。頭999者就可以得到。參加辦法好簡單，只寄番嚟就得嘞，係咪好簡單呢？」

編輯某乙：「……剩番嗰張墊板有乜用呀？」

編輯某甲：「……留、留番張俾我都得啩……」

我早已準備咗份秘密武器喇！就係全球獨板，係《遊戲誌》讀者先至有㗎！而且仲位參加哩次『全民普查大行動1996』嘅讀要填妥你睇緊嗰份問卷郵簡，貼個郵票

© 1996 SNK

鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.

全球獨一無二
《拳皇'96》出招墊板
限量~~1000~~ 999塊 送完即止

個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：☐男　☐女

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿（　）

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

教育程度：

☐小學　☐中學　☐大專以上

職業：

☐在學　☐出入口　☐金融／財務
☐建築／地產　☐零售　☐服務／娛樂
☐飲食　☐醫療　☐法律　☐電腦　☐製造
☐保險　☐傳媒／出版　☐設計
☐紀律部隊　☐公共事務

《遊戲誌》全民普查大行動1996問卷

（請在適當的方格前加上✓號）

1. 你對遊戲《遊戲誌》的滿意程度是：
□非常不滿 □不滿 □普通 □滿意 □非常滿意

2. 你通常跟多少人分享《遊戲誌》？
□獨自欣賞 □2-4人 □4人以上

3. 你會否保存每期《遊戲誌》？
□會 □不會

4.你認為《遊戲誌》哪些項目有增／減的必要？
增加：□情報 □攻略 □遊戲評論 □秘技 □影音／測試 □副刊 □其他：_____
減少：□情報 □攻略 □遊戲評論 □秘技 □影音／測試 □副刊 □其他：_____

5. 以下哪一項是你購閱《遊戲誌》的原因？（可選多項）
□封面 □專題 □攻略 □秘技 □地道專題 □用字地道化 □習慣 □其他：_____

6. 你喜歡下列哪一種類型遊戲？（可選多項）
□動作 □格鬥 □射擊 □RPG □智力 □歷險 □運動 □賽車 □戰略 □模擬 □成人 □其他：_____

7. 你家中擁有哪些機種？（可選多項）
□任天堂 □超任 □N64 □世嘉五代 □SATURN □PC ENGINE □PC-FX □PLAY STATION □3DO □NEO · GEO帶機 □NEO · GEO CD／CD-Z □IBM PC □PIPPIN □其他：_____

8. 你下一部打算購買的機種是：
□沒有打算 □N64 □SATURN □PLAY STATION □PC-FX □3DO □NEO · GEO帶機 □NEO · GEO CD-Z □IBM PC □PIPPIN □M2 □其他：_____

9. 你對下列哪種遊戲產品的情報最感興趣？（可選多項）
□連射／程式手掣 □特殊手掣（如軚盤、槍） □控制桿 □特殊功能卡 □金手指密碼 □特殊記憶卡 □遊戲開發工具 □遊戲機用通信產品 □遊戲機用AV產品

10. 有沒有一間遊戲商店是你經常光顧的？
□有 □沒有

11. 你有經常閱讀日本電視遊戲雜誌的習慣嗎？
□沒有 □不定期

12. 正版遊戲佔你家中所有遊戲的百份比是多少？
□10%以下 □11-30% □31-60% □60-80% □80%以上

13. 你每天平均花上多少錢在玩街機上？
□不玩街機 □20元以下 □21-50元 □51-100元 □100元以上

14. 你在以下各項目上的消費佔總消費的百分比是多少？
遊戲：□0-10% □11-30% □31-50% □50-75% □75%以上
唱片：□0-10% □11-30% □31-50% □50-75% □75%以上
衣着：□0-10% □11-30% □31-50% □50-75% □75%以上
娛樂：□0-10% □11-30% □31-50% □50-75% □75%以上

15. 你吸煙嗎？
□吸煙 □不吸煙

16. 你擁有多少張信用卡？
□沒有 □VISA □MASTER □DINERS □AE

17. 你的收入有多少？
□5000元以下 □5000-7999元 □8000-11999元 □12000-17999元 □18000元以上

※歡迎影印本表格參加※

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意

- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購

每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$30.30

其他國家：$39.00

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50

其他國家：$17.50

第1—16期經已停止接受郵購

訂閱

（包括郵費）

空郵（亞洲）

一年（25期）：$1633

半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

一年（25期）：$1850

半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1138

半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

一年（25期）：$1313

半年（13期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

□補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂閱

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲）

□ 一年（25期）：$1633

□ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

□ 空郵一年（25期）：$1850

□ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

□ 一年（25期）：$1138

□ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

□ 一年（25期）：$1313

□ 半年（13期）：$683



隨刊附送

GAME PLAYERS EX 更有效率地為你介紹最新遊戲資訊














機種

3DO 3DO / AD 街機 / FC 任天堂 / PC-FX PC-FX / GB GAME BOY / GG GAME GEAR / M-CD 世嘉 CD / MD 世嘉五代

NG NEO · GEO / PC-E PC ENGINE / PC PC 個人電腦 / PS PLAY STATION / SFC 超級任天堂 / SS SATURN / VB VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲 / FIG 對戰格鬥遊戲 / RPG 角色扮演遊戲 / ARPG 動作角色扮演遊戲 / SRPG 戰略角色扮演遊戲 / AVG 歷險遊戲 / SLG 戰略／模擬遊戲 / SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲 / RAC 賽車遊戲 / STG 射擊遊戲 / PUZ 智力遊戲 / TAB 桌上遊戲 / MOV 電影 / EBOK 電子圖書 / ETC 其他遊戲

其他





2P. 雙打 / MPLY 多人參與 / MEM 需記憶卡／有記憶進度功能 / LNK 通訊對戰 / 不適合十八歲以下人士 / 對應光線鎗 / 對應滑鼠 / 對應軟盤 / 對應 ANALOG 控制桿

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溼水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／◆FUKUDA、ZAC、喬丹、威記、李迪偉◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

咁都得？
《遊戲誌》出戰馬來西亞大賽車

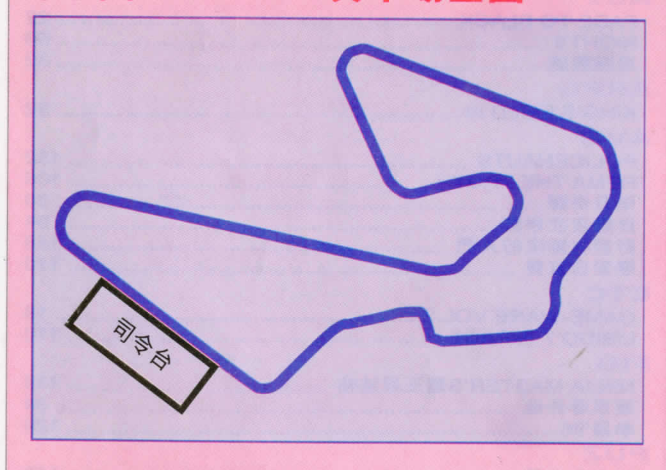
有陣時我哋都幾佩服我哋老細，皆因佢相識滿天下。哩——早幾日之嘛，佢失驚無神攞咗幾張相入嚟俾我哋睇，相中竟然係一架貼滿晒《遊戲誌》LOGO嘅跑車，原來哩架車喺佢一個賽車手朋友嘅，喺過去咗嘅6月12日，老細哩位朋友遠赴馬來西亞JOHOR賽車場，參加咗一次香港盃賽事，佢就趁哩次機會將架車貼滿晒GPM個LOGO，喺馬來西亞跑道上飛馳。你睇架車形仔唔形仔？

哩架90年嘅思域EF9係1600c.c.嘅，佢喺12日出發，13至15號試車，16至17號就進行十五個圈嘅正式比賽。咪睇小哩項香港盃賽事，哩項賽事係會按名次計分，用嚟選出邊個可以參加澳門大賽車嘅，所以大家都釋力以赴。

要參加比賽，架車當然要經過適當改裝。哩架思域從ENGINE、波箱、避震、制動、油缸、死氣喉、防撞架、SEAT位以至安全帶同表板都經過特別改裝，單是車價就已經花上二、三十萬，要參加大賽的話，更加要花上五十多萬。好貧不菲啊！

哩部車仲會喺今年十月及十一月參加珠海同澳門嘅大賽，到視電視台都會現場直播，你估仲有冇機會睇到《遊戲誌》個LOGO通山走呢？

馬來西亞JOHOR賽車場全圖











走訪無線電視城
緊貼本地脈膊

大家有冇留意上星期六7月13日無線嘅《FUN秒必爭智激奧運會》呢？哩次我哋一知道無線有新嘢搞，就第一時間飛身入電視城採訪，在無線外事部嘅鼎力協助下，先至完成這次特輯。

點解我哋咁緊張？梗係啦，本地雜誌連本地料都唔做好啲，點見得人呀？以後我哋除咗做好我哋至拿手嘅攻略外，一定會在各方都再下苦功，務求做到所有人都無話可說嘅NO.1。

「乜你哋唔係銀河系最強嘅咩？」傻瓜，我仲信有外星人㗎，謙啲好。



唔知點擺EX？

大家覺得上期份《GAME PLAYERS EX》點呢？我哋成日收到各方面意見叫我哋隨書送附錄。其實《遊戲誌》自回復售價嘅時候開始，已經不停地考慮好唔好送附錄。卒之決定寧願加多兩手紙（32頁）都唔另外釘開一本。點解？首先，另外釘開就需要包膠袋，咁樣做嘅話可能會令截稿日前移一日，為咗要趕及第一手資料，我哋寧願慳番嗰日，而且，大家都要搵地方擺多本嘢。

咁點解而家又出《EX》呢？就如我們嘅口號——以更高效率為大家介紹遊戲最新資訊。《EX》嘅截稿日同一般書刊好唔同，一般書刊係向前數，一定要喺指定日子截稿，早印好就早出街，咁做好多時會發生眼睜睜睇住本來有啲新料應該可以放喺書度，但因為經已截稿而不得不押後。《EX》就係以倒數方式嚟計截稿日嘅，即係定咗幾時出書，就以最後最後的時間作為DEAD LINE，所以啲料就可以更加快。最緊要嘅係，《遊戲誌》係本雙周刊，隔個禮拜五就出街，唔同半月刊，都唔知佢邊日失驚無神掟出嚟。

現時，《EX》係以不定期不定頁數嘅形式出版，原因好簡單——啲料唔夠猛嘅話出份垃圾嚟做乜呀？

至於你點安放你的《EX》嘛……過多兩期你自然會搵到地方㗎嘞。

邪門米奇話——

有陣時你都咪話唔邪，好似今期書就有一篇好邪嘅稿——SONY GLASSTRON測試報告，哩篇稿嘅生產過程可謂波折重重，首先係攝影當日，米奇唔係好識去拍攝地點，於是求救於PUYU神。誰不知約嚟約去，大家無法踫頭。跟住就到收稿，由於哩篇係外稿，正常嚟講係FAX出去俾人打字嘅，文字檔案傳回來經校對後，就會送上SERVER等美術部排版。不過，正當米奇安心大被蒙頭嘅時候，美術部MING哥竟然向我報告一個消息——那個文字檔案消失了，幸好事先已將文字置入排版稿中，所以我就不以為然。但過了一日後，當哩份稿排好之後，又竟然發生意外，哩份稿連所有圖文都在抄寫途中完全消失，仲整冧埋個SERVER！為咗救亡，我想話立即搵番份原稿，點知——唔見咗？問植字公司，答案係「乜有哩份稿嘅咩？」。天呀！簡真令我以為今年係1999年！好彩，最後我哋搵到份可以證明世上曾經有哩份稿嘅LASER PRINT出嚟，先至可以逃過大難，但大家都認為，要改過個FILE名，以免再有不幸事件發生。

唔通——又係1999年作怪？

J.J.話

5800……4500……3500……3300……2800……好彩這不是在下的人工，亦不是《遊戲誌》的銷量……

3隻GAME……不、當2隻GAME吧……2個月後還會有好好玩的「PUZ遊戲」可以玩……好彩這架不是PS或SS，否則在下可能將它煮了來吃……

64M……《D之食桌》有3 CD，《Noel》有2 CD，《FF 7》有2 CD，《EO》更有4 CD……好彩冇買錯機……

各位買了機的人……祝你好運……

PS.上期有讀者來信問在下早兩期提到的莫斯拉幼蟲是甚麼一回事。不知閣下有否看過怪獸片王《哥斯拉》？片中有一隻飛蛾怪獸叫莫斯拉，當這傢伙仍處於幼蟲狀態時，其實是和各位使用某露營用品睡覺時很相似的……

仍是那一句：PUYU神，下次千祈唔好喺我隔離變做莫斯拉幼蟲……

編輯KAN話——

某天早上，小健健（註：喺哩個單元度小健健同阿KAN暫時係兩個人，但係喺其他地方佢哋繼續係同一個人嚟）如常的坐在他的座位打他的稿。然而，當他埋頭埋腦地寫稿時，卻從遠方傳來了門鈴聲，而這門鈴聲也打破了編輯部的死寂。由於小健健的之位置是較近大門口的，於是乎他就把自己手頭上的工作暫時放下，跑去應門。然而他的經驗告訴他，在開門之前要看一看防盜眼，以保護自己之人身安全。不過就當小健健看過防盜眼後，其心臟就好像剛剛玩完過山車般的，飛快地跳動，而口部也因過度緊張而變得乾澀。因為他剛知道，在這扉門後面的人，是一個攜着手槍的中國籍男子——一個攜帶左輪手槍的軍裝警員。（咁即係點呀？）這時小健健心想：「是否這裏附近發生甚麼大劫案，有些『省港奇兵』跑了上來這座大廈裏，警方要作個地毯式調查呢？」於是乎，小健健便提起勇氣，把大門開了。跟着這位警員向他講了好一些説話，小健健聽過後，便木無表情的、幽幽地行回編輯部。他就在美術部前，有氣無力的向着在內裏工作中的老米及阿星説道：「外面有位軍裝警員喺度……」，聽過兩人面色頓時一沉，而且表情也開始變得扭曲。跟着小健健繼續道：「佢想補購第25、26期喎。」

文化人PUYU神話——

今期筆者又再陷於趕稿中，沒有甚麼好寫的。

呀！由於筆者的居所還未能裝設「CATV」，所以便錯過了今屆「歐洲國家盃」，一場也看不到……當中奇連士文怎樣勇猛？舒利亞為甚麼值曼聯出1900萬鎊收購他（雖然布力般未肯放人）？普波斯基點解咁好波？羅馬尼亞如何被球證屈？佐卡夫是否「新柏天尼」？碧根包華盛讚的新「自由人」森瑪又是不是真的那麼厲害……？

以上的一切一切，筆者都只是在報紙的體育版得知，與及偶然看到的電視新聞中看到的一些片段。一直以來，筆者都在麻醉自己——香港是沒有電視台直播今屆「歐洲國家盃」的，我們只能從報紙及電視新聞中得知當中的消息；這個幻想慢慢成為筆者心中的「事實」。

一日，當筆者上班乘地鐵時，有位推銷員走過來，帶着誠懇的笑容説：「先生，閣下家中裝了CATV沒有？今晚我們直播歐洲杯總決賽哩！你現在裝還來得切……」。

這個不知死活的推銷員喚醒了我的記憶，我看他九成是未看過「推銷員之死」這本書（筆者也未看過）。

忍！筆者好歹好也是個編輯，是個文化人，應該有文化人應有的操守……

我忍！

VERSION 2.0的赤目黑龍話

這一期真是非常的異常，不過，異常的是黑龍是非常的清閑，而且在大部分的日子也是非常的「好運」，因為每一晚也是可以安全的回家食晚飯，真是非常的幸福啊！不過咁，係公司的同事便辛苦了，唔……不過，這情況總有一天會落在自己身上，唉……其實這是我們的宿命，怎也擺脱不了的，算了吧！

某天看着最新動畫雜時，和小KAN KAN談起CLAMP的7分鐘LD《CLAMP IN WONDERLAND》時，才知道這個有女朋有友的傢伙竟然用了400多塊錢買了以前的那盒《CLAMP IN WONDERLAND》給他的另一半，吓！原來在MD之前已有這前科，真是過分！哼！「小心女人，你要小心女人…………」（這首歌的歌詞真係好…………）

ARES話——

宇宙曆1996年7月中，於遊戲誌聯邦中，各元老們均不約而同各有所思，當中赤目黑龍期待着下次出糧的日子、指令魔人期待着《拳皇九十六》的推出、小健健期待着下次與愛人約會的日子、小丹丹期待着發達的日子、老米期待着《撒旦版心跳回憶》的日子（寫這篇稿時他剛好到手了）及丁丁（無錯，喺丁丁，唔係JJ！）唔知期待啲乜嘢時候，ARES就好期待快啲起晒啲稿，之後回家「大香迷」的日子，因為這時ARES已經很「病」。唉，謝咗幾個禮拜都未復原，真喺收買人命咩，心想又話想咁又話跟着會咁咁，真喺講就天下無敵，做就有心無力，喂！爭氣啲啦！快啲回復狀態啦！

指令魔人話——

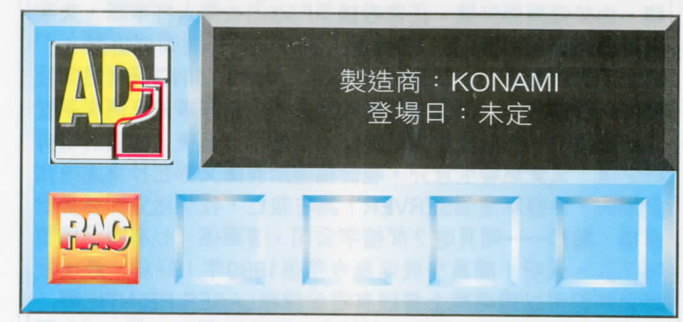
「《KOF '96》呀！我等得你好苦呀！」

以上係某晚四野無人時，小弟對天狂叫的説話。



■附圖為小弟「相片舖」修改系列第一彈——ATHENA．KOF '97預想圖。





製造商：KONAMI
登場日：未定

光天化日在高速公路上飛車！

由於KONAMI在早前推出的賽車GAME《MIDNIGHHT RON》大受歡迎，所以，該廠便馬上添食，成勢推出其系列新作——《WINDING HEAT》，讓大家玩完黑晚飛車後再在大白天跑過痛快。

動作暢順更勝從前

《MIDNIGHT RUN》之所以大受歡迎，很大是基於該遊戲的動作異常真實和暢順，給玩者帶來很大的刺激和投入感。至於《WINDING HEAT》的表現則是更進一步，其動作的流暢度不會比前作差；在以下的數幅片中，可以看當中的跑車在「掟彎」時是十分像真的。









在高速公路上撞車的連環寫真！

















隨時轉換形式的排檔箱

和《MIDNIGHT RUN》一樣，其波箱是可以隨時改變操作方式，只要把波棍推橫，便可由手波轉為自動波，反之過來亦是一樣，這個控制方法確實是比較易用和方便。







鳴謝：太田娛樂有限公司

視點一樣會變

一如現時大部份的賽車GAME一樣，《WINDING HEAT》的畫面視點同是可以改變成「DRIVER VIEW」（車內視點）及「BEHIND VIEW」（車後視點）以適應不同的玩者。



14款現行街車總目錄

在《WINDING HEAT》中一共有14架現行街車的仿真車，雖然並不是用真實車名，但若見到一架類似「日產SKYLINE GTR」的跑車，總不成稱它作「ABC」吧？現在就介紹一下這14輛跑車。



BENZ R129

911 TURBO

COLLORA GTi

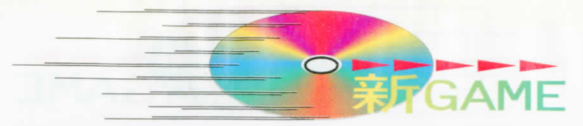
BEAT

MR-2

MX-5

CIVIC VTI

F-40



性能改裝系統

這便是《MIDNIGHT RUN》的新系統，在每一次出賽前都可以按照自己的駕駛風格、所選跑車的性能和賽道的特性去TUNE車，好讓該跑車可以發揮得更好；至於可以調校的項目則共有四點，它們包括有：路面抓着力、加速力、最高速度及轉彎能力。



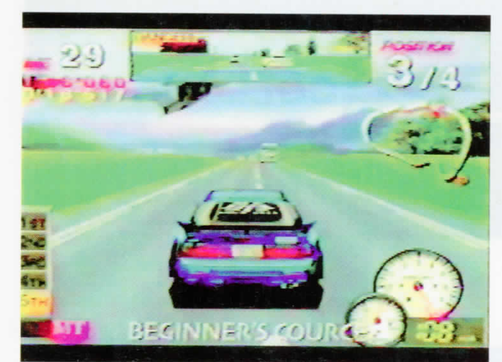




三條不同難度的賽道

BEGINNER'S COURSE

顧名思義，這是給初玩者練習的賽道，每一個彎都不太難，十分易跑；若各位是第一次玩這GAME，便可以揀這條賽道來熱身。

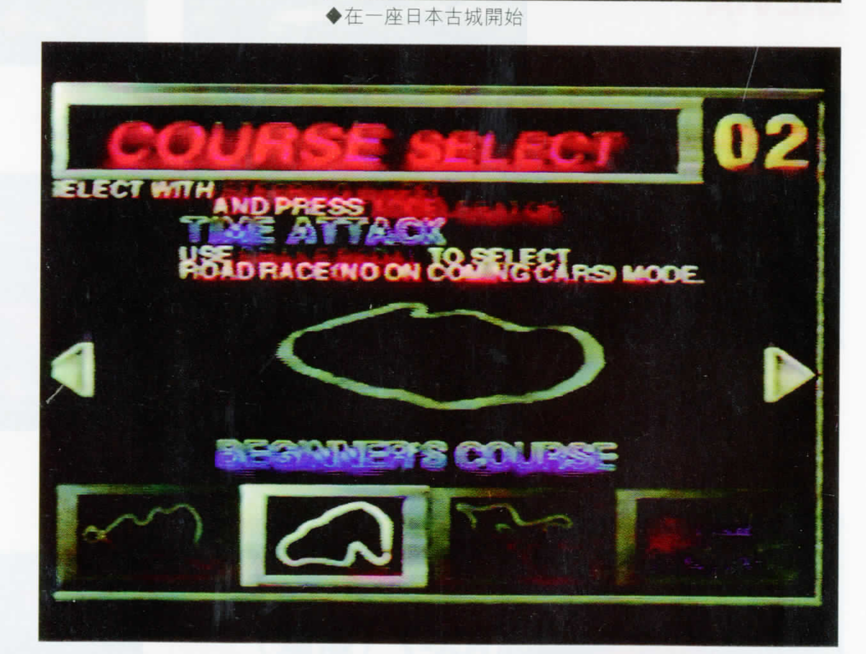


◆留意左上方有數架戰鬥機



◆從後向前飛過來

◆在一座日本古城開始





◆非常有速度感



◆主要都是以郊區為主



◆少不了在墜道中作賽

INTERMEDIATE COURSE

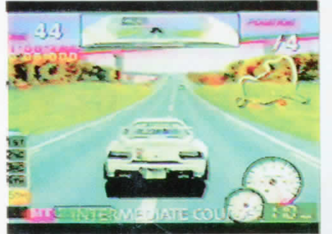
這是一條中等難度的賽道，正好給玩完BEGINNER'S COURSE的朋友作為磨練技術之用，以便向更難的賽道挑戰。



◆賽道變為在較為接近城市

◆小心前面的泥頭車





◆天橋造得很象真



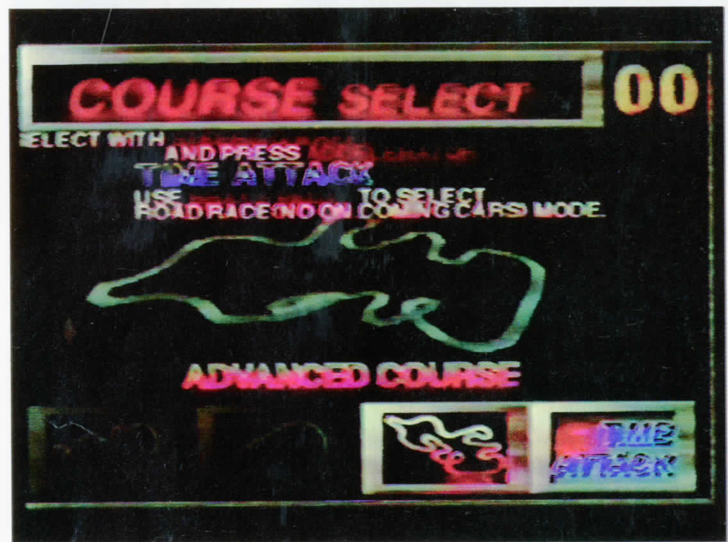
◆墜道前的風光



◆墜道內亦有對頭車



◆後面的跑車正在挑戰



ADVANCED COURSE

當大家學有所成的時候，便可以挑戰這條最難的跑道——ADVANCED COURSE；這跑道彎多路窄，故此需要極高的技術才可以征服它。



◆起點是在山坡上開始



◆下山的急彎很考功夫



◆小心撞向對頭車



◆周圍的建築物不太多



◆實在非常多急彎



◆在攻彎之餘又要追車，真的不易玩





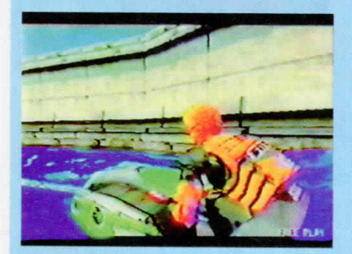
乘風破浪 JET WAVE



刺激到震的體感水上電單車

夏日炎炎，最好就當然是到海灘晒太陽，玩水上活動；嫌人迫？嫌單調？唔想濕身？得，玩KONAMI新出嘅體感水上電單車GAME《JET WAVE》喇！

雖然係比較「硬賣」，亦唔係「獨家」，但肯定係正GAME嚟喋呢隻；正所謂「人有我亦有」，「遊戲誌」又點可以唔介紹呢？







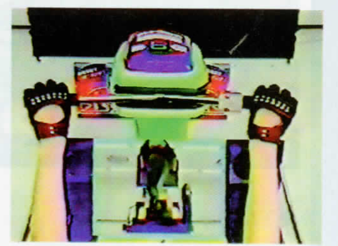


操作極具真實感

既然稱得上係體感水上電單車，咁响操作上就梗係好象真喇，推上拉下，轉左轉右，而且部機體亦會模擬海浪嘅沖擊力，好似响海面上抛吓抛吓咁；總之係非常之咁過癮啦。

大家只要睇睇圖中位老兄（點解咁熟面口嘅佢？）玩得幾咁投入就知道呢隻GAME真係好正。









驚濤駭浪

睇番遊戲畫面，咁個GAME又真係好靚，好象真，例如圖中接二連三嘅滔天巨浪，玩者不但可以從畫面中睇到，更可以從部機本身傳上嚟，直情有踏浪而來嘅感覺……

無得講，真係好FEEL到震！





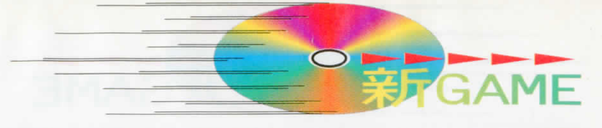
雙視重點

係現今嘅「VIRTUAL」遊戲世界入面又點可以得一種視點咁少？《JET WAVE》當然亦唔會例外，如果唔係KONAMI又點叫得上係大廠？你估人哋淨係識出《心跳回億》咩？





鳴謝：太田娛樂有限公司

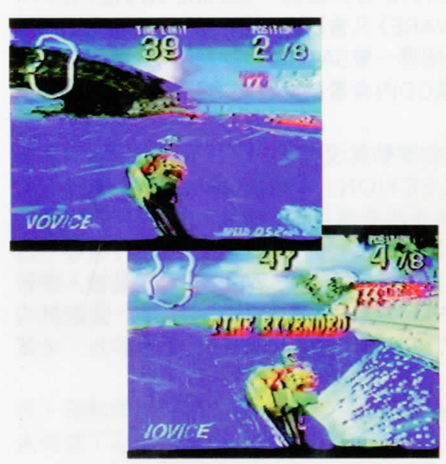


一樣有三條賽道



NOVICE

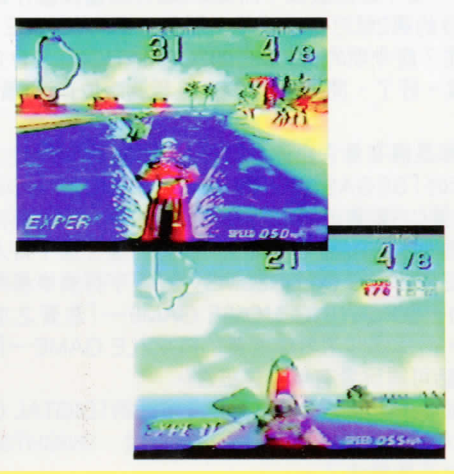
十分簡單的初學者賽道，如果係第一次玩或者係唔多識玩，就由呢道開始喇，等熟習咗其操控方法後，先至玩其他難度較高嘅賽道都未遲，千期唔好未學行，先學走。

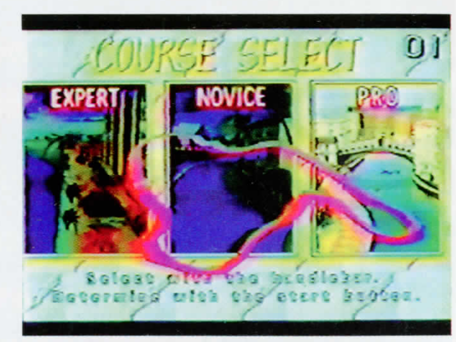




EXPERT

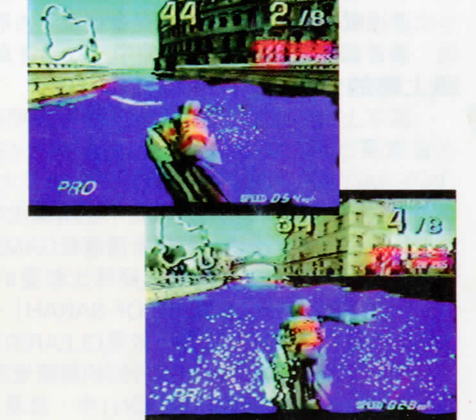
開始有些小難度，適合一啲操作上晒手嘅朋友；賽道方面，顯然比先前靚咗同複雜咗，既多咗彎角，又多咗跳台，可謂娛樂性豐富；睇住左邊嘅「WATER 賓架奴」，差啲重以為自己去咗馬爾代夫。





PRO

即係「PROFESSIONAL」，專業咁解，亦表示呢條係最難跑嘅賽道，真係彎多路窄也。當閣下嘅技術有番咁上下時，就真係要挑戰吓自已喇，否則又點可以稱為「專業高手」呢？



TVB明星示範，你有冇睇先？

早在上個星期六晚，响TVB嘅節目「FUN秒必爭 智激奧運會」中，《JET WAVE》已經同大家打過招呼，而且重有一班藝員明星親自上去玩番吓，當晚嘅盛況就係以下咁喇。


◆今晚嘅主角之一——《JET WAVE》


◆陳慧琳似乎玩得唔錯噃，真係睇唔出


◆以「男仔頭」示眾嘅蔡少芬玩得非常冷靜，唔～好MAN呀妳……


◆唔知係咪無乜師奶嘅關係，「殺手宇」似乎無厘精神噃


◆「殺手宇」：「你以為喇，我慳番啖氣玩《JET WAVE》咋！你睇我片得幾咁型！」



《GAME WARE》第二號堂堂誕生！！

GAME WARE VOL. 2

TEXT：KAN



史上第二隻雜誌式SATURN CD！！

還記得在《遊戲誌》的第22期中，介紹了一隻不是以紙張，而是以CD作媒體及盛存資料的年輕人雜誌—《GAME WARE》嗎？不經不覺，轉眼已經3個月，而《GAME WARE》的第2號已經出版了。那麼這期的《GAME WARE》又會跟上一期的有何分別呢？而那些所謂連載GAME又會否真的是會連載下去呢？而今期的「GAME INFORMATION」又會介紹哪一隻SATURN GAME呢？然而這些問題，讀者都會在以下的6版介紹中，找到答案。好了，閒話少說(查實是騙夠版位)，且看這CD內有着甚麼有趣的東西吧！

跟上集的分別

基本上由於這是一本雜誌來，所以每期都是擁有着它自己的風格及專欄，所以特別大的變動就沒有了，而且上集出過場的專欄也會繼續出現。好像會介紹一些經典作品的「SEGASATURN MASTERIECE COLLECTION」；既是GAME、又是廣告的「INTERACTIVE ADVERTISING」；入錄了大量CG動畫的「DIGTAL GALLERY」；可讓你足不出戶而可安心購物的「SHOPPING」；說明書說會把這裏出現的遊戲在下期繼續出現的「SERIAL GAME」；及有各種各樣年青人喜歡的資料之「INFORMATION」等等，也是仍然健在的。之不過，那個所謂連載GAME「SERIES OF DRESMS」及「漢字探偵事務所」卻不知所蹤了，WELL，可能是被人腰斬了吧。取而代之的，就一個懸疑味比較重的一個PLAYING MOVIE GAME—「悲蒼之水中」及一個基本上不大可說是一個遊戲的「VIRTUA FIGHTER LEGEND OF SARAH」。而那個非常考你智慧的PUZZLE GAME—「PIPIT BOY」就仍然健在，不單如此，這隻GAME的難度也增加了很多，故要CLEAR的話可需玩者有無限之根性。

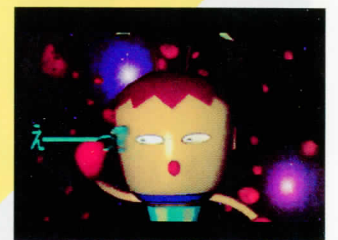
另一方面，由於本誌今次介紹的篇幅增加了，所以上次沒有認真介紹過的「DIGTAL GALLERY」，今次則會有較詳盡的講解。另外，今次「GAME INFORMATION」中，就是介紹了世嘉在這個暑假的重頭戲：《NiGHTS》之各種各樣之資料，這當然包括了製作人員的訪問啦，若果閣下是《NiGHTS》的話，就不要錯過了。

碟內之電腦動畫

















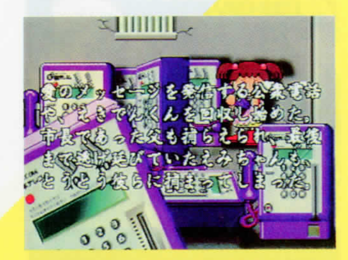
INTERACTIVE ADVERTISING

TELECOM TOWN 2

由日本其中一個大電話公司一日本TELECOM所特約的一個迷你遊戲《TELECOM TOWN》，其實已經在上一集的《GAME WARE》中出現過了。而今次這遊戲的宣傳重點，跟上一集一樣，就是該公司的電話服務及那個「0088」的詢問電話號碼。至於今集的故事是講甚麼的呢？話說上次被捲了進去異世界的幼稚園學生阿守，他不單止可以逃離這個名為「TELECOM TOWN」的異世界，還把攻佔這個異世界的敵人打倒，令這裏回復和平。所以在三個月後的今天，居住於TELECOM TOWN的人(應該係生物至啱……)便忽念地想找回阿守這位「勇者」，把新來的敵人也打倒，而阿守也接受他們的邀請，於是乎便再次進入這個「TELECOM TOWN」，跟那些古古怪怪的敵人作戰。

至於今次的遊戲方法，可跟上一集有點點的分別，這是因為今集比較似SHOOTING遊戲，根上集的ACTION可有點分別哩。而今次阿守可放的飛彈共有三種，一種是可作連射的普通彈、可作大爆炸的炸彈及會向5個方向來廣散的廣散彈。









CINDERELLA CRUISING



好一個十分浪漫的遊戲名字，其實這是一個由日本大汽車製造商一三菱汽車所特約提供的一個迷你遊戲來。而這個遊戲的宣傳重點，就是三菱汽車旗下的新款汽車一CHALLENGER。據PUYU神所提供的資料，說這款車有雙安全氣袋、可在時速一百公里之下，隨時由4驅程變做二驅程這些功能等等。

那麼這個遊戲是玩甚麼的呢？話說在郊外的某一個教堂裏，有一對男女剛剛參與了他們親友的一個婚禮。然而由於這裏跟市區有一定的距離，所以這個男孩子便自動請纓的説要送這位女孩子回家。就是這樣，玩者便要在3個小時之內，送這位小姐出市區，不然她就會生你的氣，繼而GAME OVER……。而在通往市區的旅途中，其實是百陣圖一個，分枝路非常多，而且時間又過得離奇的快，所以也不是一個十分易玩的遊戲來。幸好的是，在路途中是會出現一些有助玩者去完成旅程的道具，好像可以顯示地區地圖的CD、可令限制時間增加的手提電話、及可在霧中仍能清楚看到東西的霧燈，也是旅途中不可缺少的道具來。而有時，當自車去到不同的路面，是需要轉到不同的模式去應付，例如在行河流及沙路時，玩者便需要切換至4H，不然自車便會有車速減慢甚至行駛不能的危險。









SERIAL GAME

PIPIT BOY的大冒險 2

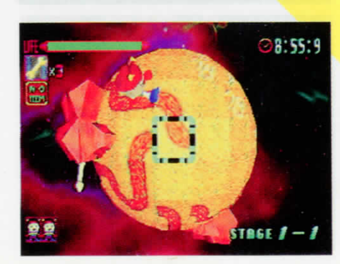
哈哈，還記得在上一集的《GAME WARE》中，那位因看到宇宙女王在日光浴的樣子而慘被囚禁於那細少星球的可憐少年PIPIT BOY嗎？上次他得到各位玩者的幫助，終於可脫離宇宙女王的魔掌。而今次，當他踏着滑板在宇宙四圍片的時侯，突然見到一位叔台擁着一顆大隕石，非常無助。然而阿PIPIT BOY又覺得事不關己，己不勞心，於是便想踏滑板離開。而就在此時，他的教官就在其背後閃出來。原來，這是他的教官給他的一個考驗，看他有沒有一個仁慈的心。然而大家也知道他剛才的所作所為，是不會合格的，所以就被他的教官打落一個名叫「DEAD PLANT」的地方，以示警戒。就是這樣，PIPIT BOY新的冒險又告開始了。

基本上這一集跟上集的玩法是差不多的，都是要玩者替在小星球上的PIPIT BOY駁路，令他可以集齊所有必要的道具，繼而過版。不同的是，今次的地版除了可以左右回轉外，還可以反轉。不過轉還轉，玩者只可把地板反轉兩次。所以看來這集的難度比上集增加不少哩。





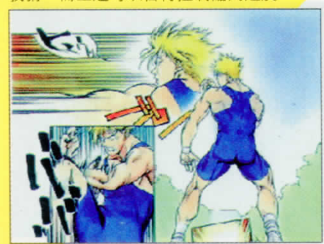




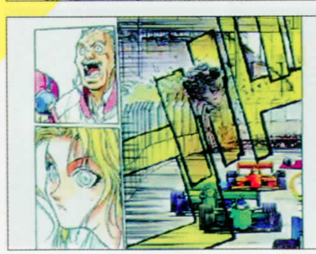
VIRTUA FIGHTER LEGEND OF SARAH

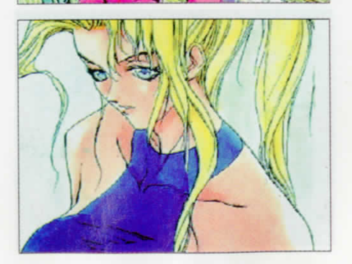
其實這並不是一個遊戲來，而是一個電子漫畫。然而，其實甚麼叫做電子漫畫呢？所謂電子漫畫，只是將一些已畫好的漫畫CSAN入電腦中，再加工之。當玩者要看的時侯，再逐張逐張的LOAD出來。至於加工方面，大都是將那些台詞用聲優再重新配過，再加多一些特別的聲效，好像甚麼汽車聲呀、打鬥聲等等，可謂多姿多釆，更而令讀者看這個漫畫時更覺生動有趣。那麼，這個《VIRTUA FIGHTER LEGEND OF SARAH》又是怎麼樣的一個漫畫來的呢？

其實這個漫畫早於95年10月號之「少年CAPTAIN」的增刊號「漫畫鐵人」中已開始連載。(乜咁耐嚟拿？)而漫畫中的故事，都是圍繞着《VIRYUA FIGHTER》中的兩位人物一莎拉及積奇這兩兄妹悲哀的宿命。究竟從前是賽車手的積奇，為何會加入戰鬥呢？而莎拉又為何會被謎之組織所擄去，跟着被他們所洗腦呢？讀者也可在這漫畫中找到答案。然而，可能由於小弟的日文不大靈光，所以那些被配了音的台詞都聽得不大清楚，更而令到不大明白漫畫中的故事。故此，小弟還是比較喜歡看一本真真正正的漫畫，起碼在字裏行間會有些漢字給我猜，而且還可以自行控制翻閱速度。











悲蒼之水中



呀呀呀，《GAME WARE》騙我！上回連載的愛情小品式遊戲—「SERIES OF DREAMS」不知所踪了，而換來的，卻是有非常重驚嚇味的一個AVG，「悲蒼之水中」！！雖然大家的玩法也是差不多，都是要玩者在畫面上選擇不同的句語或行為，繼而改變故事之發展，但兩者根本上是擁有着完全不一樣的風格，如果這樣也說是連載GAME的話，就未免太過勉強了。

好了，閒話少說，還是講解一下究竟這是一個怎麼樣的遊戲吧。話說這個遊戲的主角紀子是一個時常到一所遊泳會游水的一位21歲妙齡少女。然而可能她生得太過天資國色吧(WELL，這方面在編輯部中好像沒有一位兄台是認同的……)，所以引來了遊泳會的負責人芹澤先生的熱烈追求，而就在這時開始，紀子便接二連三的遇到一些怪事……。

某晚，紀子跟數個好友及芹澤先生吃過晚飯後，便各自各歸家。然而在回家途中，人有三急的便跑了去洗手間。而就在此事，她就聽到鄰格傳來了一陣又一陣的女性叫喊聲，而且還有一隻耳環由鄰格掉到來紀子處，好像有一位女性正在鄰邊正被人施暴，不過這些只不過是惡夢的開始……。之後的數天，紀子也在深夜中丁受到電話騷擾，而在白天，又受到芹澤先生的苦苦痴纏。究竟，在晚上騷擾紀子的，又會否是芹澤呢？而她又會否成為兇徒的下一個獵物呢？

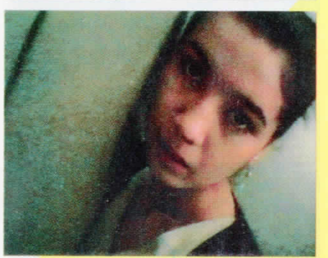
然而今次的「PLAYING MOIVE GAME」也有些改進了的地方，好像出現字幕畫面時，背景不再是黑色一片，而會是一張硬照。而另一方面，今次播片的數目也增加了，這可令這遊戲更加多姿多采。



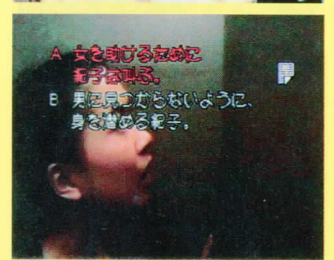






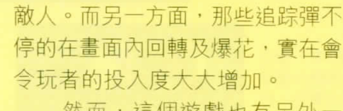








SEGA SATURN MASTERIECE COLLECTION



上回《GAME WARE》為大家介紹了一隻美國味很重的波子機遊戲—《LAST GLADIATORS PILBALL》，大家覺得怎樣呢？可能不大適合香港人的口味吧。而今次《GAME WARE》就為大家介紹一隻風格完全不一樣的GAME，這就是TAITO在去年推出的射擊遊戲—《LAYER SECTION》。

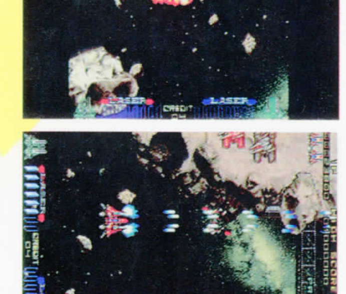
然而這遊戲跟其他2D SHOOTING GAME不同的地方，或者說是比較有特色的地方，就是在遊戲內敵人跟玩者的戰機是可以在不同的平面上。而若果在這個情況下，玩者戰機的普通子彈是不可以把敵人命中的，必須是要將戰機前的瞄準器跟敵人重疊，再發射追踪彈才可將其消滅。然而這一來，便可使這個2D SHOOTING GAME變得更合理，不會出現同一條子彈既可以打空中的敵人，又可打到陸上的敵人。而另一方面，那些追踪彈不停的在畫面內回轉及爆花，實在會令玩者的投入度大大增加。



然而，這個遊戲也有另外一個特點，就是可以將原本是直向進行的遊戲畫面，變做橫向。而此舉的最大好處，就是可以用盡家裏電視機的螢光幕，把兩邊的黑條也刪去，繼而避子彈也更加容易了。而使用的方法也十分簡單，玩者只要在OPTION畫面中把「PAD MODE」一欄，調校為「TV YOKO OK」便可。



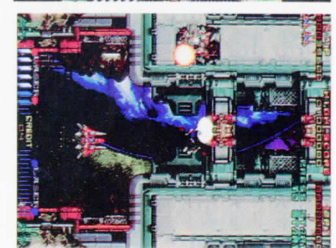














INFORMATION
MOVIE 卡米拉 2

這邊廂哥斯拉正在手握中銀大廈(某港產片宣傳用海報？)，及作大肆破壞；那邊廂那隻巨形烏龜卡米拉又再登陸日本，令至日本政府大為頭痛……。有見及此，《GAME WARE》便將這套怪獸電影—《卡米拉 2》之一些資料收錄了，令到更多讀者更加了解這套經典怪獸電影。

除此之外，本集的《GAME WARE》之「GAME INFORMATION」中，就收錄了一些比較少書刊刊登過的《NiGHTS》資料，例如NiGHTS的身份背景，為何她轉了一圈便可把物件捲走呢？她為甚麼能有飛天的能力呢？這些問題，都可以在這個資料庫中找到答案。(或者睇下一版嘅介紹都得嘅)

PEOPLE(人物)

就在這個欄目之中，就共介紹了7位《卡米拉 2》這套怪獸電影台前幕後的主要成員，他們包括特技監督樋真嗣、上集已成為女主角，飾演草薙淺黃的藤谷文子、飾演陸上自衛隊•二等陸佐花谷的石橋保、飾演陸上自衛隊•二等陸佐渡良瀨佑介的永島敏行、飾演札幌青少年科學館學生的水野美紀、在動畫界非常活躍，曾創作過無數深入民心之動畫作品(例如相聚一刻、收獲星)之劇本家伊藤和典、還有今次《卡米拉 2》的監督金子修介。





STORY(故事)





話說卡米拉跟加奧斯決戰的數年後，在北海道附近有一流星群隕落，而有一顆更於札幌之郊外落下，於是乎自衛隊化學隊便出動調查。然而，自此以後札幌市便接二連三發生怪事。就在札幌市的地下鐵中，出現了一些比人更加大的巨蟲，還把地鐵之車窗吃掉，另一方面，在街道上又出現了一些巨大植物。原來這巨大植物名為草體，是跟流星一起飛來的外星生物來，至於那些比人更加大的怪蟲，是草體製造出來用來對付卡米拉的，而卡米拉亦因怪獸之共鳴感，也來到了札幌……。

MONSTER(怪獸資料)

就在這個欄目中，共收錄了在《卡米拉 2》中所出現的兩大怪獸—利基奧及卡米拉的解剖圖。不單如此，連卡米拉過往的8部以牠為主角之電影的資料，也被收錄，而且這裏的資料有些更可說是頗為珍貴的。好像全世界第一部卡米拉電影，是於1965年11月7日公演，名為《大怪獸卡米拉》，而監督是湯淺憲明。故事方面，話說因為核試的巨大沖擊，令到沉睡於北極的大怪獸卡米拉醒覺，繼而從老遠的北極跑到去日本作出破壞。

另一方面，兩隻怪獸的解剖圖也頗詳細，也不失為日本怪獸迷用作收藏的資料來。





THEME(主題意念)





在這個欄目中，是記錄了一些令阿金子修介監督、技監督樋真嗣和劇本家伊藤和典的一些創作靈感之來源。然而製造商為了更加傳神的關係，所以這裏的資料全是他們口述出來的。不過若果是日文不大靈光的玩讀者(就像小弟)聽起上來可就非常吃力了。

而他們靈感之泉是共有6個的，它們分別是「怪獸電影」、「夜」、「小孩子」、「戰爭電影」、「宇宙」及「想像」。然而你又可否從這幾段訪問中得到甚麼靈感呢？

PREVIEW
(宣傳影片)



這段十數秒的短片可能對日本人來說是時常可以見到的東西，但對香港人來說，可真是難能可貴了。這是因為這段短片其實就是《卡米拉 2》的宣傳影片，故時常會於日本各大電視台上播映，而在香港的播放的機會，可真是十分的低了。







GAME NiGHTS

NiGHTS

在這個欄目中，主要是介紹了NiGHTS這隻夢之精靈的一些鮮為人知及比較有趣的資料。好像為何NiGHTS回轉一個圈便可把物件捲走呢？原來當她自轉一圈後，中間便會出現一個空間之穴，(黑洞乎？)繼而把物件也吸進去。還有的是，她需要跟兩位孩子同化的原因，就是要特有勇氣(即係嗰粒紅色水晶)的孩子跟她同化，才可以令她解開她身上的封印，繼而可以重獲自由，收拾各NIGHT MAREN。



CLARIS

生於一個藝術世家的一個15歲少女，而最近她還參加了100周年紀念之歌唱比賽，還成功地通過了第二輪的面試。不過就在第二輪的面試時，因初次踏上舞台，不大習慣在眾人面甘演唱，繼而給了自己頗大的壓力，引至在最終之比賽前夜寢食難安，還作起惡夢來。而就在此時，她看到惡夢中有一處發光的地方，她就向着這裏前進，繼而也被捲進了自己製造出來的夢世界裏，還跟NiGHTS相遇，並一起對付夢世界中的懷人。





ELLIOT

因受不往明天之籃球比賽的壓力而造惡夢的15歲少年，當他進入了夢世界後，便跟NiGHTS合體，並肩作戰。然而另外一方面，遊戲中的那6個夢世界，原來都是由CLARIS及ELLIOT自己製造出來的，所以每一個夢世界都可以表現出它們的主人埋在心深處之性格、夢想、志向等等。好像ELLIOT的SPLASH GARDEN，就反映了ELLIOT着重愛情的心態。而這都可見遊戲設計人員的一番心思。





NIGHT MAREN

所謂NIGHTS MAREN，其實即是《NiGHTS》這隻遊戲中把守每版最尾的波士，及每版中出現的各種各樣之敵人，然而其實這些全是WINGMAN製造出來用來對付NiGHTS的生物來。

而在這裏不單止收錄了各NIGHTS MAREN的精美圖片，還講解了他們跟NiGHTS的關係，而且資料詳盡。好像那位跟NiGHTS的外貌有點相似的REALA，其實是跟NiGHTS擁有同樣飛行能力的精靈來，然而他卻持有完全反面的性格。唔，可否就此說他是邪惡版的NiGHTS呢？





NIGHTS BIEN

其實NIGHTS BIEN，即是外型跟SAGA SATURN的宣傳海報中出現過的土星人之外型十分相似的夢世界之原居民來。然而由於《NiGHTS》這遊戲有「A-LIFE」這人工智能系統，故此玩者對各原居民的態度是會應響他們對你的好感，若果玩者時常幫助他們的話(例如助他們出生)，那麼他們便會助你對付敵人。除此之外，這裏也講解了那些水晶(名為IDEA)在遊戲中所扮演的角色及作用。





CREATOR

在這個欄目中，主要是介紹《NiGHTS》的幕後裝作人員及他們的訪問。而原來這隻GAME的MAIN PLANNER，是一個年僅只有26歲的年輕人來，他名叫飯塚隆(仲幾靚仔下㗎)，在1992年加入了世嘉，而第一隻參與製作的遊戲仍是MD版的《超音鼠3》，這裏當然不會少得他的訪問啦。另外，這裏也介紹了《NiGHTS》這遊戲的PRODUCER中裕司，其實是就他在美國乘飛機回國時，得到了創作《NiGHTS》的靈感。





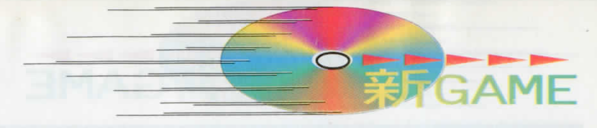
INTRODUCTION

在這裏，主要是以換硬照形式來介紹及推廣《NiGHTS》這隻遊戲。而就在換硬照的途中，也有專人(好似係阿飯塚隆哥哥嚟)為你講解一下畫面上的東西。不過，由於這裏全是說日文的，所以對日文不大大靈光的讀者好像作用不大。不過，這裏又有一小段要玩者全取A級才可聽到的爆機歌曲哩。









DIGTAL GALLERY

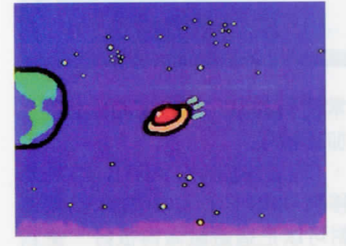
在這個欄目的作用，其實只是方便各讀者隨時可以觀看到《GAME WARE》中各CG動畫，這當然是包括各電視廣告及讀者來稿啦。(然而卻不包括那些迷你GAME的OPENING)

CREATORS FORUM

大家也知道有很多雜誌都有「讀者來稿」這一個項目，然而《GAME WARE》這「隻」雜誌內也是有這樣東西的。不過讀者們既不是投文字稿，也不是投畫稿，而是投電腦動畫！！(都算係創新嚹)然而，這也給了讀者有更加多的空間去表現他們的思想，也是電腦發燒友用作交流心得的好地方。不過就小弟所見，這類作品走的路線也頗極端，一些是純綷的幽默、抵死表現；有些就是反影了製作者對現時社會的不同看法，而且多多少少也可以看到日本人的民族性。

COMPANY FORUM

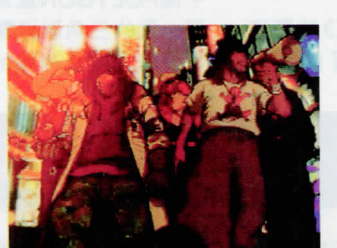
一本雜誌又怎能沒有廣告呢？所以這隻《GAME WARE》也不例外(如果唔係又點可以賣1980日圓咁平吖)，然而它的廣告就是比較特別，因為就是直接把日本電視台播放中的廣告收錄在內(當然需要壓縮啦)。然而，這已經令我們這班喜歡看日本CM的人感動流涕了。而今次的《GAME WARE》共收錄了4個CM，它們分別是「後樂園」、「JAVA TEA」、「明治美國薯片」及上次也有在這裏「登」廣告的「資生堂超硬定型啫喱」。而「JAVA TEA」更是於《VIRTUA FIGHTER KIDS》中出現過的喱。












SHOPPING

SPECIAL GOODS

在這裏專門是介紹一些比較特別的精品，而且價錢也可算是中上。這些包括《新世紀EVA》的初號機之手首辦模型、(12360日圓呀！買佢唔起呀我)綾波麗之穿校服型態等等，全部都是各EVA迷家中應有的東西來啊！！不過可恨這裏是不設海外訂購的……。

CAMER'S COLLECTION

這裏由要是介紹一些以其他媒體型式出現的商品，好像錄影帶、書刑等等。不過這裏賣的書及錄影帶，全是跟打機有關的，所以甚麼攻略本呀、甚麼攻略錄影帶，讀者也可以在這裏找到。另外，一些接於世嘉LOGO超音鼠的一些相關商品也可以在這裏買到。

CAMERA

既然在這集的《GAME WARE》中有介紹過《卡米拉 2》這套電影作品，在這裏有它的商品介紹也不是一件奇怪的事。然而這裏介紹的《卡米拉》商品共有三大類，分別是模型、錄影帶及書刊。而其中的卡米拉96最新版手辦已版我看中，看來又是儲錢的時侯了。

VIDEO & DISCS

在這裏所介紹的錄影帶及CD都是跟電視遊戲拉不上甚麼關係的，主要是一些運動類的錄影帶來，甚麼摔角呀、拳擊呀、賽車呀儲如此類，不過看來這就不大適合香港人的口味了。另一方面，至於那些CD，全部都是歐美產品來的。嗚嗚，為何不介紹一下日本本土的CD啊？














FADE TO BACK

FLASHBACK立體版



大家有否記得一隻在PC個人電腦推出過，後來亦移植到超任上的動作遊戲《FLASHBACK》？當時曾經迷倒不少人哩。

經過數年，《FLASHBACK》的製造商在PC個人電腦上推出了可以算是《FLASHBACK》續篇的遊戲——《FADE TO BLACK》。此遊戲有了一個大突破，就是放棄了使用《FLASHBACK》的橫向2D畫面，和過場時以電腦運算做出來的平面POLYGON畫面（那些畫面也是用一個一個的三角形經電腦運算做出來的，只是沒有深度及光暗的計算罷了），改為使用現時時常使用的3D POLYGON處理，使遊戲更加多精采。

現在，「ELETRONIC ARTS」終於都把此遊戲移植到PS上了，以PS的3D處理速度，絕對可以把這遊戲做得很好，使到之前未玩電腦版的朋友也可以一嘗此遊戲。

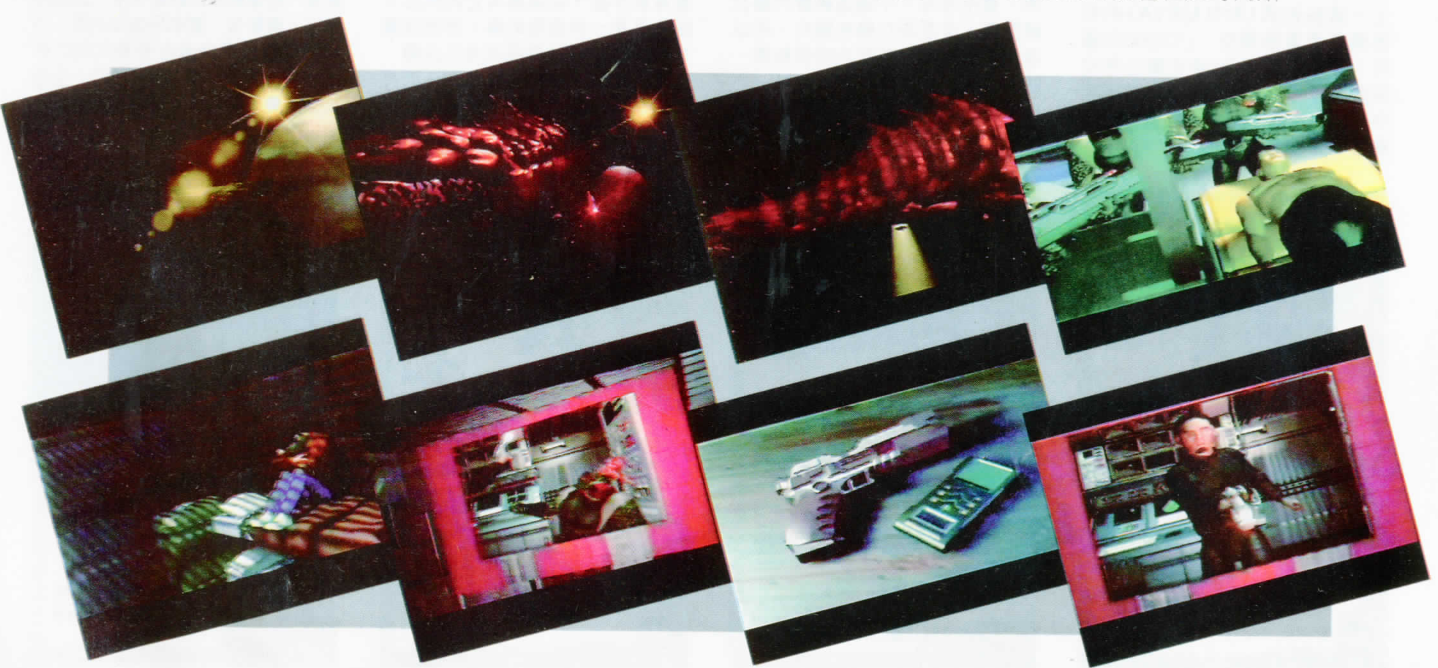
故事背景

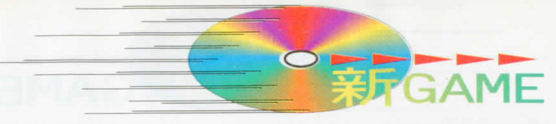
2019年，從「FLASHBACK THE QUEST FOR IDENTITY」回來的英雄——CONRAD，50年前把那些外星生物打倒後，一直處於人工冬眠的狀態。

但，一覺醒來後，發覺那些50年前被打倒的外星生物，原來並未完全消滅，而且現在更威脅着人類的一生……

在太空船上冬眠着的CONRAD，在太空中漂浮着；突然，一艘超大型戰艦把CONRAD的太空船吸了進去，而CONRAD更被一堆不知名的「外星人」開啟了他的冷凍倉，用鎗指着，被逼進入了一個類似監倉的空間。

在監倉中，電視牆突然開着，畫面上出現了一個「外星人」在對CONRAD説話；説着，突然有一男子用鎗把那「外星人」射殺了，更對CONRAD説：「我是JOHN，有一些對你有用的道具給你，希望你可以成功逃出這裏吧，我會隨時和你聯絡的了。」説完便把攝影機打爆了，而CONRAD的冒險也在這時開始……





操作


↑ —— 前行


↓ —— 後退


← —— 左轉

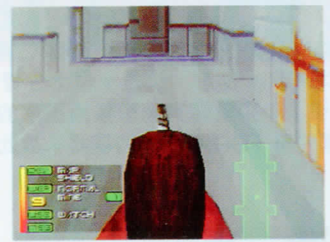

→ —— 右轉


L1 —— 蹲下


R1—— 上彈


L2 —— 水平向左移動

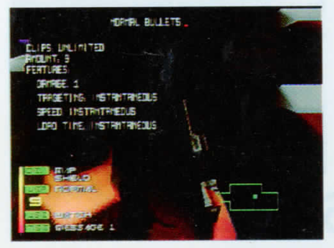

R2—— 水平向右移動


□ —— 攻擊


× —— 跑


○ —— 跳

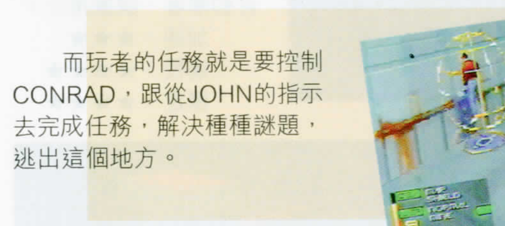

△ —— 執行

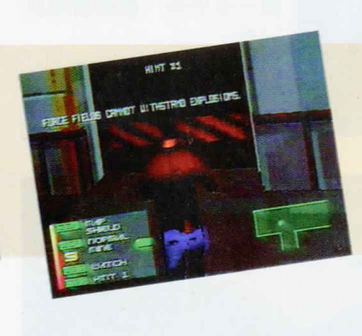

SLECT ——選項及說明


START ——暫停及LOAD／SAVE控制



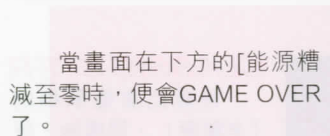
而玩者的任務就是要控制CONRAD，跟從JOHN的指示去完成任務，解決種種謎題，逃出這個地方。







當畫面在下方的[能源糟減至零時，便會GAME OVER了。











RACE DIVIN' a GO !GO !



注意！這並不單止是一隻賽車GAME

早在1988年，雅達利出了一隻模擬真車行走的遊戲——《RACE DRIVIN'》，那是一個十分著重駕駛技巧的賽車GAME，太快會撞，太慢又會上不到斜，其要求可謂十分嚴格及真實，在當時吸引了不少自認為駕駛技術正宗的朋友玩，十分熱鬧。

現在，這GAME亦在PLAYSTATION上登場，而且更加入了一個名為「GO!GO!」的模式，故此並不是「新瓶舊酒」那樣簡單。

兩種模式，六條跑道

如先前提到，本GAME是以「GO!GO!」模式為主，而「GO!GO!」模式的特點是增設了TEXTURE和有3條新的跑道，不致予人有過時的感覺。

3種轉波方式

在揀車，揀跑道的畫面，亦可以揀轉波的方式，它們分別是「MAUNAL」——全手動方式，在轉前要先按下離合器才能進行轉波；「SEMI-AUTO」——不需按離合器宜接轉波，就像一般的賽車GAME；「AUTOMATC」——甚麼都不用會理會，只需踩油門便成。





一共有6款車種

SPORTS STER

最原裝的車款，各方都十分平均，是練習用的好車。

加速：★★★★
過彎：★★★
穩定：★★★



ROAD STER

新一代的標準車，比SPORTS STER更適合初學者，誠意推介。

加速：★★★
過彎：★★★★
穩定：★★★★

SPEED STER

最高速的車款，可惜過彎性能不足，是高手的必然選擇。

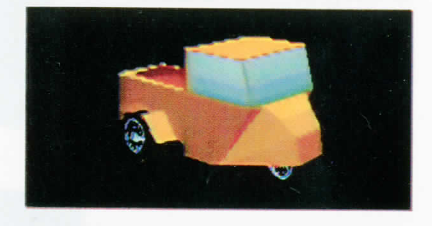
加速：★★★★★
過彎：★★★
穩定：★★



BABY STER

十分趣怪的「三腳雞」，過彎都很出色，但穩定性不足很易反車。

加速：★★★
過彎：★★★★★
穩定：★★

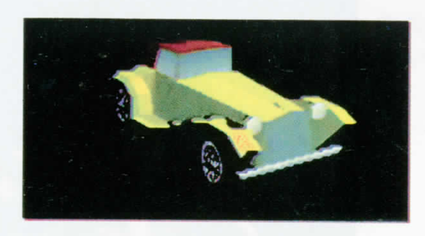




POWER STER

超巨形的貨櫃車，是性能最差的一架，但勝在夠FUN，夠過癮。

加速：★★
過彎：★★
穩定：★★



CLASSIC STER

性能比貨櫃車稍的「老爺車」，同樣地，玩者都有相當的情意結。

加速：★★★
過彎：★★
穩定：★★



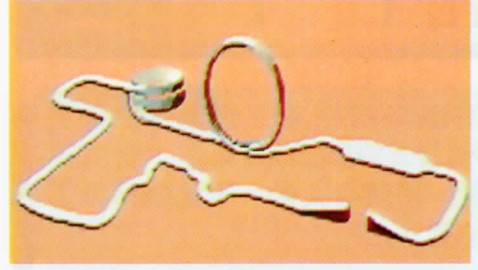
6大賽道介紹

「GO！GO！」模式

WORLD SPHERE

「GO!GO!」模式中最易的一條賽道，先要走過一大段羊腸小徑，雖不會大難，但要小心避免碰撞而減低車速。JUMP台後記著要收油，不然的話肯定撞向山。之後便會去到一個地雷陣，

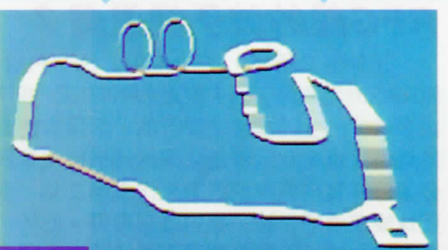




不要正面碰撞，但在旁爆炸的爆風是不會傷你的，衝上那360度的環形路後便要馬上收油，慢一點都會過不了彎而飛上天，切記小心。

MIRAGE CITY

一開始時並不是太難，但當駛上第二條斜坡後，便要小心跌落左手面的懸崖，之後便是這賽道最難的地



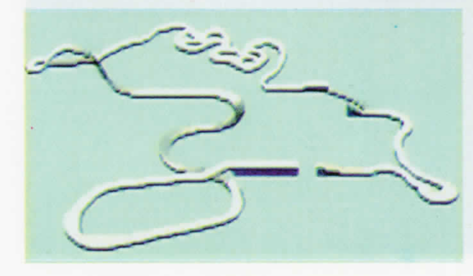


方；既要駛過那多彎的窄路，然後就馬上要以高速衝上兩條360度的環形賽道，跟着又要立即收油，否則在過彎時一定會一飛沖天；在落長命斜時要開始煞車，不然的話實會撞牆，若轉不到彎便用噴水池作緩衝。

WILD BEAT

非常難的的一條賽道，就如跑越野賽一樣。行完山路後便要高速地上山，在山頂時便要開始收油，否則一定毀人亡，下山後更要慢慢轉彎，不要急。過完獨木橋後便到達迷宮地帶，只要照



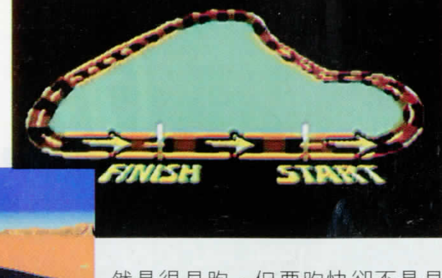


著白箭咀行便可以了。之後便要揀下山的成式，一是跳過去，若速度不夠便行向左面慢慢下山。走完大手臂彎後再跳過對面就完成。

「街機」模式

AUTO CROSS

十分容易跑的跑道，是一條純粹用作熟習各款車性能的練賽道。話說回來，雖

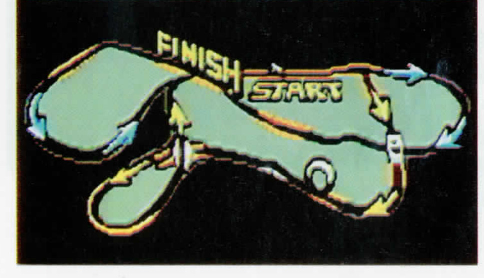


然是很易跑，但要跑快卻不是易事，好好鍛練一下吧，如困連這裏也闖不過便不用玩其他的賽道了。

ORIGINAL TRACK

顧名思義，這便是當在街機風靡一時的原裝跑道。開始後不久便會看到在分叉路，一是直行，一是轉右；若是直行的話，便不會遇上任何障礙，十分易跑，但時間較長。若轉右的話，

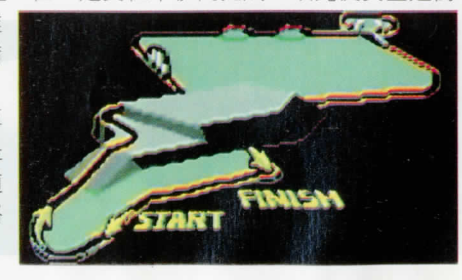




便會碰上一些跳台和環形賽道，還有一條打側的斜路，若不夠速度便衝不上……雖然較難跑，但時間較短和較挑戰性。

SUPER STUNT

這條跑道可算是6條跑道中最難跑的一條。首先是上山，大意的話便會滾落山。之後便有跳台和中間斷開的360度環形賽道；然後便是最難的螺旋形跑道，由於只得一個車位，故此十分易隨車，千萬小心，若是過不了的話便可行草地過，但一定要在十秒內完成，故此便要全速衝過去。完成後便到達一很高的橋，在落橋位不遠有一條隧道，內裡竟然有數架壞車擋著去路，簡直就是飛車片一樣！出隧道後再過一段側向斜路便完了全條跑道。





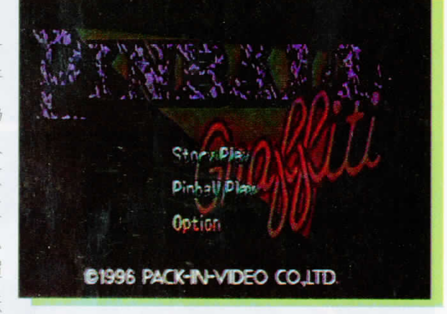
帶點RPG味的波子機遊戲

PINBALL GRAFFITI



可能是筆者對波子機這類遊戲沒有太大興趣吧，故最初執起這隻《PINBALL GRAFFITI》時也沒有一向的期待。不過縱觀業界，各軟件製造商均熱衷於各機種推出這類波子機遊戲，難度真的如此吸引？至於在這《PINBALL GRAFFITI》中，遊戲便加入了一些界乎於RPG及AVG之間的元素，看來真的是瘦田無人耕，耕開有人爭，不過競爭大了當然便要多下心思。

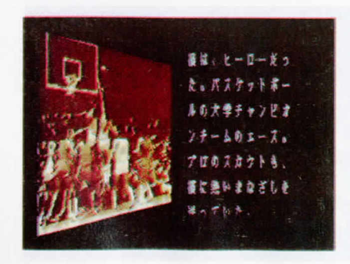
兩種模式



於遊戲中，玩者是可選擇兩種模式進行遊戲的，當中便分為「STORY」及「PINBALL」。於故事模式中，玩者便以主角的身份進行遊戲，以故事形式攻略，至於彈珠機模式則單以玩彈珠機為主，適合手痕時玩玩便算。

模事模式

於故事模式中，當啟動遊戲時，玩者便要先行輸入自己的名字，而故事的內容便說主角本是一名精於藍球的大學生，而由於技術了得，故早己打算走上職業藍球員的生涯。可是好景不常，一天主角竟遇上交通意外，而這意外更導致主角的腳部受傷，因此成為職業藍球員的夢想也隨之幻滅。之後，主角便自暴自棄，終日流連酒吧。不過就在這時，主角竟在酒吧中接觸到波子機這玩意，並且被它深深吸引着。於是，主角便立志成為波子機高手，踏上職業好手之路。



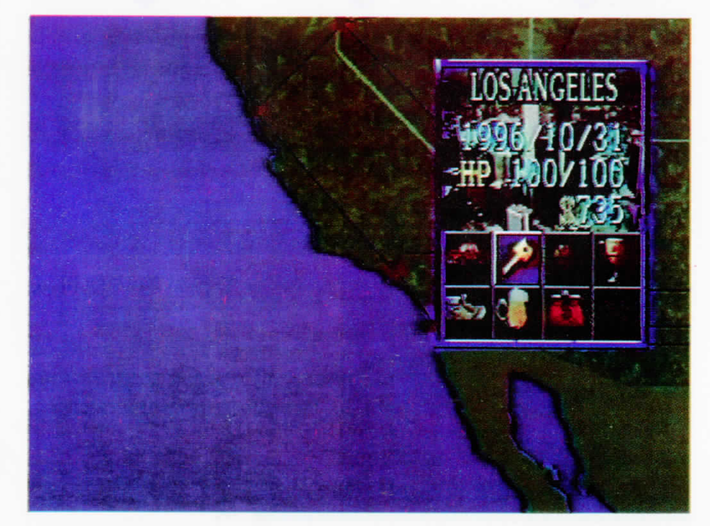


RPG般的波子機遊戲？

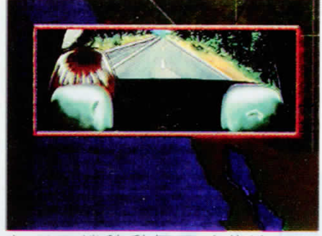
正如上文所說，《PINBALL GRAFFITI》這遊戲可是有一點點RPG的元素的，但究竟是如何RPG法呢？原來在遊戲中波子機比賽是會於全美國各地舉行的，而玩者便要跑到各地比賽。但由於地域太遠，故玩者是必須以飛機或汽車到達的，故遊戲中玩者必須貯錢買飛機票或汽車來作交通工具，至於金錢便可以打街頭藍球或在酒吧作波子機對戰來取得。此外，遊戲中每種行動均會消耗體力的，而玩者便要到酒店渡宿來補充體力，不過便是付出住宿費。

畫面顯示

於畫面中，玩者可於右面看到資料顯示一欄。至於資料由上至下分別是玩者當時身處的地域、玩者的體力、玩者當時擁有的資金。而最底的方格便是所有行動的選擇，分別是「移動」、「探索」、「宿泊」、「酒吧」、「藍球」、「購物」、「大會」及「系統」。



移動



正如上文所說，波子機的比賽是在全美進行的，故玩者如要參加便必要移動至該地，否則便不能進行攻略。至於當選擇移動目的地時，地圖除有顯示地名外，亦會有移動至該地所需的日程，而移動是會消費5點的體力，如以飛機移動便要消費機票。

探索




在遊戲中其實是有不少情報及事件發生的，故玩者當每到一地時便必要先進行探索。而探索的消費是15點體力，因此當到達一新地方後，玩者記着要先看看有否足夠體力應付，如沒有的話便要先到酒店休息，否則便會病倒，白白浪費數天及450元醫葯費。





宿泊



由於遊戲中玩者進行任何行動也會扣除體力，故補充體力的地方便理所當然地出,現吧。而在進入酒店休息後便會到達第二天，至於消費方面便自地酒店也不同。此外，在老家洛杉磯是自家休息的，故不用消費金錢。

酒吧



概然這是一隻波子機遊戲，故當然有地方給玩者玩波子機吧。而於遊戲中，玩者便可進入酒吧及以波子機與別人對戰。此行動除可作練習外，如勝出了的話更可得到一些情報或發生事件的。至於消費則只是30元，並不扣除體力。





藍球



正因不少行動也要消費金錢，故玩者便要以其他方法取得金錢。而在遊戲中玩者便可與別人進行一對一的藍球比賽，賽例大致上分為限定時間內取得15分及射五球要中四球。如勝出了的話便可取得100元，但如輸了便倒扣100元，而如無錢賠的話便會被惡黨「修理」。至於打藍球是要扣去20點體力的。





購物



正所謂有錢身痕，故當有一定金錢時玩者便可購買不少道具，不過當中飛機票及汽車便是必買之選，否則便無法移動。此外CD可改變遊戲的背景音樂，雜誌可看到情報等。而購物的消費是5點體力及物價。

大會

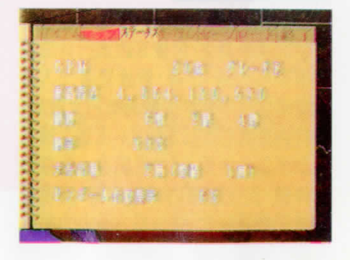


於每一地域中也會有波子機比賽的，而平日只要進入比賽一欄便可看到該地進行比賽的日子，而在該日進行便可參加比賽。至於大會的消費是10點體力，而勝出的話便可取得獎金及升級別，當然，這亦是攻略遊戲的必要一環。

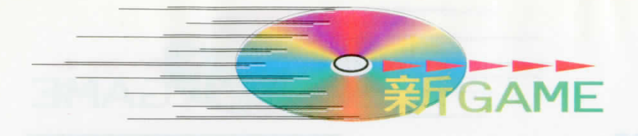




系統



這可是遊戲中唯一一個不用任何消費的一項，當進入後玩者便可看到自己所有的資如成績、級別及所擁有的道具等。此外，玩者亦可以此改變按鈕配置及SAVE遊戲進度。





NEO PLANET 星球版模擬城市



2049年，人類對大自然的極度破壞已達無可挽救的地步，溫室效應導致南極的冰原融化、由空氣污染升級至大氣污染、臭氧層受到無可挽救的破壞，不能循環再用的廢物堆積如山、消失了的熱帶雨林，生態受到嚴重的破壞……種種由人類自己一手做出的破壞已達極度惡劣的地步。於是，聯邦政府決定實行惑星移民計劃（NEO PLANE計劃），並且將計劃交由各大商業機構發展，由聯邦政府進行管理。而遊戲中玩者的身份便是其中一個集團，負責將一個新惑星發展成一個商業及生態能並重的完美都市。

任揀三間公司

於進入遊戲及登錄起自己的名字後，玩者便要於三間公司中任擇其一以進行遊戲，而三間公司的背景及資金均有所不同，玩者可按自己的喜好來選擇。

CPG財團

現今最大的國際企業，前身是一自1990年至2000年間以生產電視遊戲發跡的日系公企業，而優點是製造技術優良及以大量投入生產線增加效率，形像屬一般，投資資金有8000000元。



ECC財團

發跡於北美集團，經營方針除安定外更着實於保護環境上，因此受到各界的高度評價，同時曾數次於市場改革中安穩渡過，曾取得世紀企業奬，而現在正雄据交通及住宅設備的經營。至於企業形像屬優良，資金則有6000000元。



NCG財團

成長自某歐洲集團，最初以經營各種特殊娛樂為主，但後來因進行非法投機而聲名大跌。之後，新經營者加入後為迴避以往不利的形像而進行大改革，同時將集團名字改為NCG。而這之改革受到各界的接受，至於集團亦一改投機的作風，因此形像亦好始好轉。另現在企業形像屬惡劣，資金有7200000元。



有五粒星玩

在遊戲中，玩者共可選擇五個星球開發。同樣地每個星球也有不同的地理環境，故其實每個星球的開發方法也有所不同的。

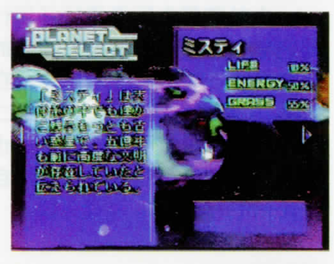
OASIS

半徑只有500千里的小型惑星，特徵是地形容於開發，故成為計劃中聯邦政府指定的實驗星。



MISTY

惑星重力場不斷有激烈變化的惑星，正由於此原因，故惑星出現了浮於半空的地形，可說是惑星上的奇觀之一。至於MISTY是該星系僅存的古老惑星，同時亦有傳説説此星於五億年前曾出現過高度的文明。





MURAT

MURAT是一剛出現不久的惑星，故不論礦物及能源資源均十分充裕。同時亦因此，於星球上是遍佈變種遺傳生物及新火山，而在火山岩的四周更充滿着無限生機。



RED ROSETTE

於惑星上存在着一個極之巨大的砂漠，而這沙漠更佔去了RED ROSETTE 85%的面績。至於惑星上的唯一水源便僅可維持唯一的森林。此外，惑星上由於有大量凶猛的食肉生物，故即使是宇宙旅行家也不敢隨便踏上。



ISIS

由於地理環境十分相似，故雖然是存在於遙遠的另一星系，但人們也稱之為地球的孖生兄弟。而不少宇宙旅行家也被她的魅力深深吸引，可説是該星系的生命象徵。



觀察畫面

當玩者進行了一連串的指令後，其實是應該先讓建設進行一陣子才繼續大興土木的，否則便會因流動資金不足而出現問題。而此時，玩者便可進入指令欄中有地圖圖案的一欄中，並以全個畫面來觀察進度。



好使好用的秘書

在畫面的左面是有一指令欄的，玩者是可看到有一個圓形的格子的，當玩者第一次進入時便可看到遊戲中的秘書，而這秘書是會向玩者作出一些行動的提示的。而在平，日如玩者進必此欄便可進行或中止一些開發計劃。



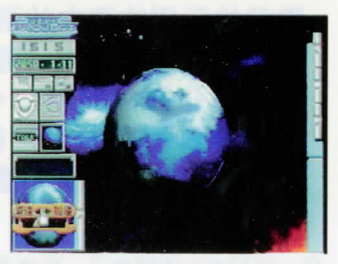
看看夜景吧

正如香港因為晚上燈光通明而被叫作東方之珠一樣，當城市發展到一定程度時，玩者便可進入較小的星球指令欄中，將環境變成晚上及看看自己的星球華燈初上的樣子。不過老實講，其實這也是污染的一種。



轉快啲、轉慢啲

同於指令欄中，玩者在下方亦可看到星球的模樣及自轉。而由於遊戲是以真實時間進行的，故玩者便可以調教星球的自轉速度來令遊戲以較快或較慢的速度進行。





資料顯示

在大星球圖案隔鄰是有一小小的箭咀的，而這箭咀其實便是一可看到所有資料的視窗，當中玩者亦可從人看到所有建築工程當時的完成度。此外如有「土產」動物出現時，玩者可從中看到該動物的資料及可選擇作出保護等行動。

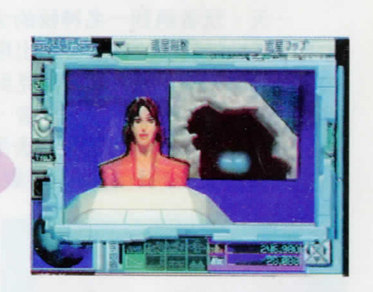


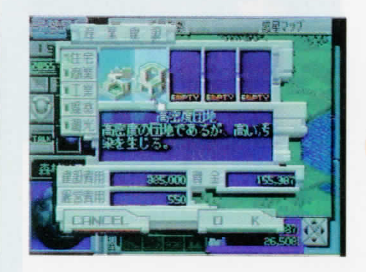
建設指令

要進行遊戲，玩者便當然要動手建設吧，而指令欄的下方便是各種建設指令。當中有興建機場等設施的設立都市、興建住宅及工商設施的產業建設、開採及分配能源的環境建設、資源探源、建立動植物物保護區、鋪設能源及癈物排出管道以及種植林木。而在以上的指令中，玩者是先要選擇大系統，之後在進入後才選擇行動，如產業建設便分為住宅、商業、工業、娛樂及觀光數項，而當中每小項亦會有不同形式的建築物選擇。此外，建設指令一欄亦可選擇以文字或圖像顯示。

緊急資料顯示

於指令欄中，玩者可看到有一綠色的顯示欄的，而當中會不斷有文字出現。至於這些文字在平時是會不斷向玩者灌輸一些環保思想，但當有警報時便會立刻説出問題是甚麼，如能源設施不足或有偷獵動物的事件等。





惑星指數與惑星地圖

在畫面的頂部是有一指令欄的，而進入後玩者便可看到星球當時的形象指數、文明開發度及生態發展程況。而在地圖上更可以快速的方法到各地觀察，而按動隔鄰的按鈕更可看到城市、動物、能源設施等的位置。



對話

於遊戲中，除有不少事件會發生外，玩者亦當然會出現失誤。於是「對話」這指令便成為一非常有用的指令。當有問題或事故出現時，秘書小姐便會向玩者説出有市民要求與領導者即玩者對話，跟着玩者只要進入「TALK」進行對話便可3得悉問題及作出作善。



新聞報告

每當有特別的事故發生時，遊戲便會立刻切換到新聞報告及以新聞報告形式交待事件，而當中亦會有好有壞的，如首個新機場建成便屬好，但如發現有奇怪生物出現或工廠大火便大件事了。而這些新聞報告其實也可説是一些警告信息。



雨月奇譚

《迷離夜症候群》候群？





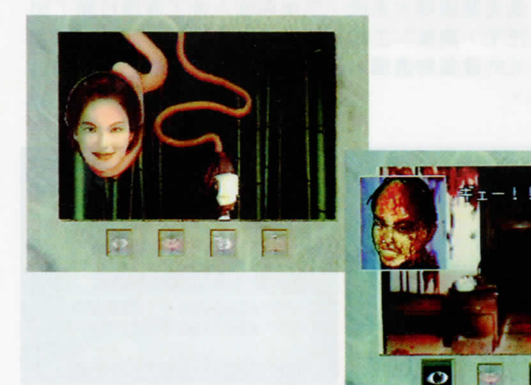
由於人天生便對未知的東西充滿好奇心的，故一向以來不時也會有一些以靈異事件作題材的遊戲，不過自《迷離夜症候群》推出後，不少鬼怪遊戲便相繼出現，原因可是《迷離夜症候群》的確得到了極大的成功。而早陣子推出的《雨月奇譚》便是緊接而來的另一靈異遊戲，不過這遊戲其實是大有來頭的，因為遊戲的三個故事中的兩個是取材自日本江戶時代的妖異文學名作《雨月物語》，至於故事便以輪迴作為大題材，令玩者體會到「昨日的因，今日的果」，可能，現在你不啟動此遊戲，數小時後你便不會「興過辣鷄」……

起動！妖怪屋＋妖怪大圖鑑

一天，玩者遇到一名神秘的少女，而不知為何，該名少女好總是奇怪地於玩者的身邊突然出現。在好奇心的驅使下，玩者便從後跟着她，不一會，玩者便見到街外竟有一帳蓬，而少女亦在帳蓬前化作一團光消失了。跟着，玩者便一步上步走近那帳蓬，原來這是一叫作「雨月屋」的妖怪屋，這時，一老頭突然出然於玩者的面前及力説玩者進入參觀及強調全部均是真真正正的妖怪，於好奇心的驅使下，玩者便進入這妖怪屋看看到底是甚麼葫蘆賣甚麼藥。

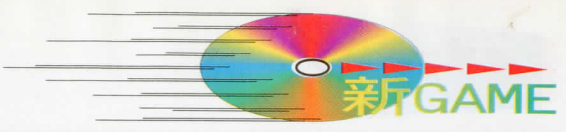
當進入妖怪屋後，玩者發覺裏面原來是一個迷宮，而且更遇上了不少妖怪。至於較為特別的便可說是一叫作「夢屋」的小屋，因為裏面除弄得血漬斑斑外，更有一由人扮的爛鬼人頭在地上及與玩者説話。不過，當玩者遲遲也未能離開迷宮及在裏面亂闖時，有趣的事便發生了……





乜你就係老細！？

當在迷宮內四處找尋出口時，玩者便無意中看到有一屋小屋，而在門口更看到屋內有一些燈光，於是玩者便入內看個究竟。在進入房間後，玩者便看到單眼鬼、雨傘妖怪及在樹上吊頸的男子正在休息，原來這裏的妖怪果然是由人扮的……不過這些也己經不重要了，因為玩者現在只想找到出口及離開，於是玩者便詢問他們出口的位置，可惜各人竟也守口如瓶，最後單眼鬼才肯説如想找出口便要到夢屋中找店主，於是玩者便立刻向夢屋進發。







在到達夢屋後，玩者便看到那爛鬼人頭竟坐在地上喝酒，在詢問之後，原來他便是這妖怪屋的店主，如是玩者便問他出口在那裏。言談間，店主游説玩者先與他喝一杯才談，於是玩者便一口氣喝了，可是當喝過後，玩者便覺天旋地轉及慢慢失去知覺……

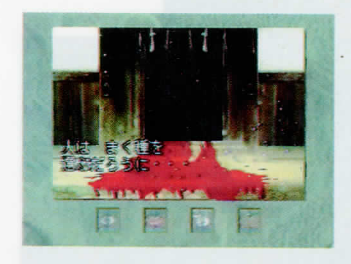


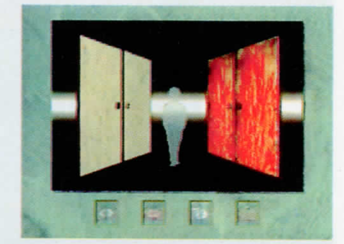


吉備津之釜

究竟是玩者的酒量差還是另有陰謀呢？但當玩者醒來時便發覺這己不重要了，因為玩者這時竟看到一古老大屋的門口灑滿了鮮血……之後，玩者便突然身處一個奇怪的空間，於兩面分別有兩度扇門，一面是並通的，一面是染滿鮮血的……跟着，玩者便選擇進入染血的一度及看個究竟。

在進入後，玩者便看到一古老建築物，同時玩者亦猜到自己已身在古代，而這原來是一名叫彥一的人所處的寺院別棟，至於彥一便是主理寺院龍昇殿的陰陽師。跟着，玩者便問剛站在門前的彥一有甚麼事情發生了，而彥一説他正要拯救正太郎。之後，玩者便進入了屋內看看。而在屋內，玩者自到正太郎獨自一人坐着，並且一發一言及不理睬玩者，而且玩者亦發現他己有一段日子沒有出外了。由於根本不能得悉正太郎變成如此的原因，故玩者便離去了。









當離開後，玩者又到了那有兩度門的怪地方並且進入了完好的一度門，因為玩者深信是可在這裏找到事情的因由的。在進入後，玩者便看到一市鎮，而玩者便進入了東面的大屋井沢家。在這裏，玩者看到還是小孩的正太郎在花園內遊玩，此時，他的父親井沢庄衛門便帶來了他和他的愛人所生的女兒袖美出現及介紹給正太郎認識。不幸地，由於袖美的母親剛去世了，所以今天開始袖美便會搬來及與父親及同父異母的兄長正太郎同住。自此以後，正太郎及袖美兩兄妹便一同居住，而他們的感情亦十分要好，不過當他們長大時，問題便發生了，因為他們竟相愛起來。而此時，正太郎的父親庄衛門及時發現了，為了不讓危險的事情發生，於是他便送了袖美到遠方學習禮儀。







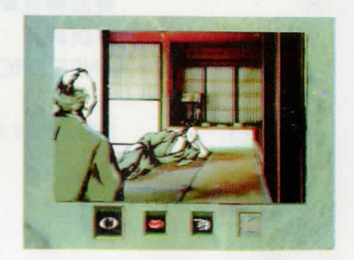






自袖美離去後，正太郎便變得了無生氣，終日也是無所事事。不經不覺已過了三年，庄衛門為了令正太郎回復以前堅強的樣子，於是便決定替他找個妻子，而他便找來香田酒膳店主的女兒磯子作正太郎的妻子，同時二人亦很快訂下了婚約。不久後，香田家亦送來了嫁妝，而在送過嫁妝後，磯子的父親便按照傳統替女兒以釜占來祈求幸福，而結果亦是大吉。來看，一切也看似解決了，但這其實只是暴風雨的前夕而矣……









POLYGON的布斯×利士？

DIE HARD ARCADE（日版DYNAMIC刑事）

虎膽龍威

文：指令魔人

AD 製造商：SEGA

ACT 2P.

多年前，有一套名叫《虎膽龍威》的電影上影，是一套十分成功的電影。
而現在，世嘉及霍士電影公司合作在世嘉的ST-V系統上，推出了一隻3D POLYGON的動作遊戲，以《虎膽龍威》的故事去做大綱，玩時更有一種熱悉的感覺。

操作

基本的操作是使用一支八方向搖桿及一個拳掣（P）、一個腳掣（K）及一個跳掣（J）組成的，而隨玩按掣的組合及次序不同，是可以使出一些不同的必殺技的。

基本攻擊指令

埋身

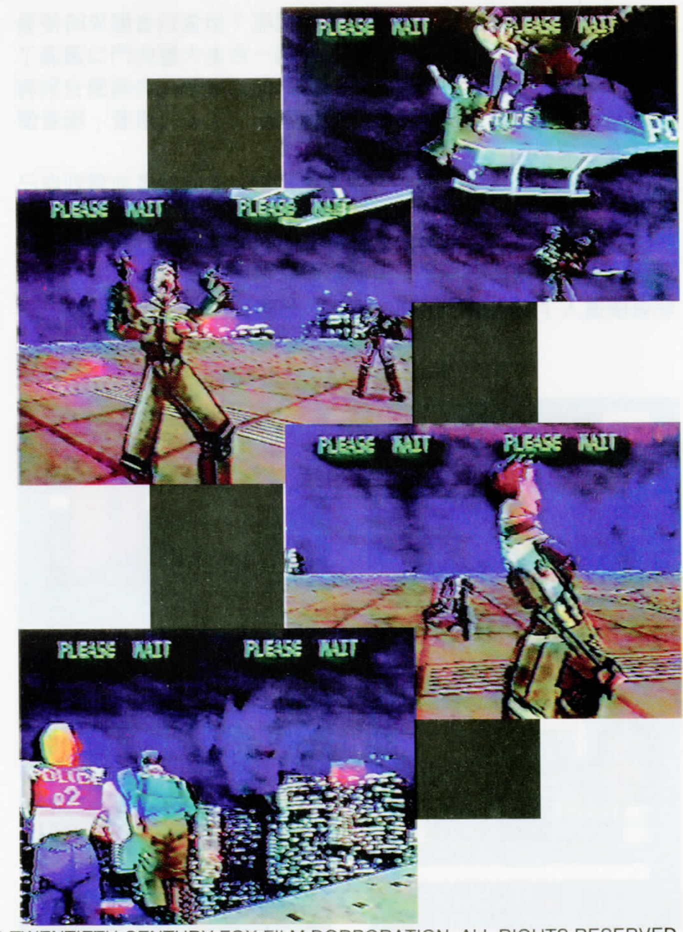
P	CHOP
PP	STRIGHT
PPP	STRIGHT
PPPK	回轉腳跟攻擊
PPPPK	跳躍回轉腳
K	前踢（2P. 右前踢）
KK	回轉踢（2P. 左前踢）
KKK	後回轉踢
KKP	BODY PUNCH（2P. POWER PUNCH）
按着P儲氣然後放開P	DASH UPPER
按着K儲氣然後放開K	SUMMERSAULT KICK

空中

P	雙拳下降攻擊
斜跳P	下降打擊
↓＋P	ELBOW DROP
K	雙回轉攻擊（2P. SCREW KICK）
斜跳K	斜跳踢
↓＋K	KNEE DROP
P＋K＋J	SPINNING ATTACK（擊中會扣玩者能源）

遠距離

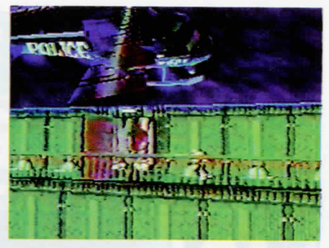
P	CHOP
PP	CHOP
PPP	UPPER
PPK	掃腳
PPPK	KNEE KICK
K	前踢
KK	前踢
KKK	前踢
KKP	雙拳打



鳴謝：太田娛樂有限公司提供資料



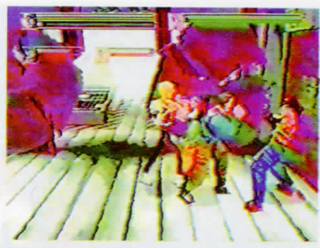
■一開始，玩者會在一露台上戰鬥，只會有幾隻嘍囉，幾乎不會反擊的



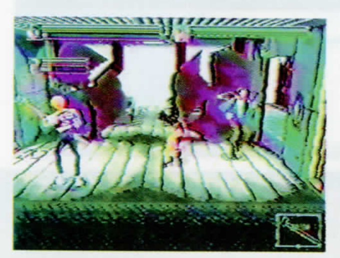
■打完後，便會有一直升機掉下來……



■玩者會被逼跳入屋內



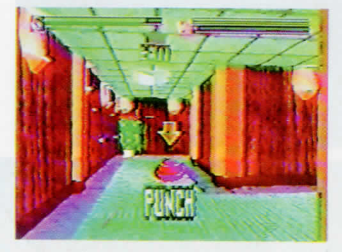
■跟着會打二至三隻對手，但要小心不要接近後面的風扇，因為會打中的



■最後會有一位十分敏捷的女敵人出現，要儘量利用遠距離的攻擊



■然後便會有一自動的畫面寫着「CAUTION」



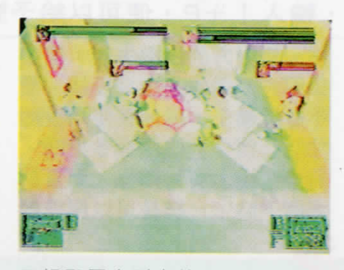
■留意畫面，一出現按擊的指示便按適當掣（這裏是PUNCH）



■如按得對，便會把那敵人一擊打倒；如不對，便要打多一場額外的打鬥



■到了電梯大堂，便會和一些較強的對手打，除了手持鎗之外，還有一個是拿着一火箭砲的



■記緊要拿到火箭砲，因為到打BOSS時，便可以……





■站在一邊狂向他開砲便行了

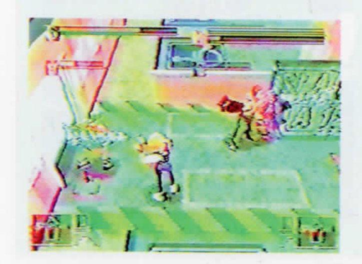


■打完第一版後的過場故事

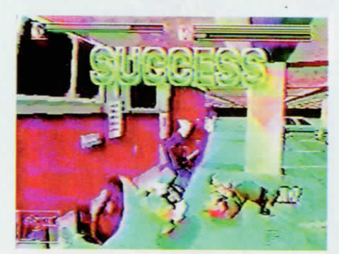




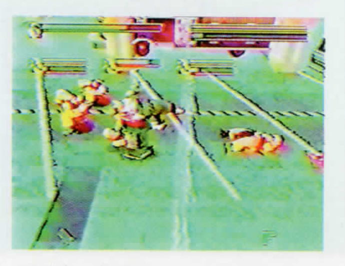




■第二版一開始，便要打數隻持鎗的敵人，但如在之前電梯大堂取得「打火機」，便可以用這裏取得的噴霧來做成噴火器



■之後便到「CAUTION」的時候，這次是按「J」來避開那消防車



■到這　便要打一些消防員，但只需強攻便可，亦不需怕那水砲，因為它只會把你掃跌，是不會受傷的



■然後便到另一個考反應的時候了……





東京番外地
日本街頭爛仔格鬥GAME

文：指令魔人

製造商：SEGA

在《VF 3》推出之前，「AM #2」的兄弟「AM #3 DEPERTMENT」就在街機上推出了一隻新感覺的街機POLYGON格鬥遊戲——《東京番外地》。

系統

系統上來說，如果是玩開《VF》系列的話，會比較容易上手，因為其操作方法和系統也差不多：使用一個八方向搖桿和三個按鈕（『G』UARD，『P』UNCH及『K』ICK）。而在敵人倒下時，輸入↑＋P，便可以給予對手一記DOWN攻擊。

投擲

在《VF》中被喻為致勝關鍵的投擲技，在《東》中同樣重要，但是在使用上略有不同，因為在《東》中的投擲技是加上了失敗動作的，即是不能像《VF》中那樣在投擲失敗後也能很快地作出防禦。而當自己被人使用普通投擲投時（G＋P）如能在短時間內同樣地按G＋P，便可以使出防禦投擲技，使對方的投擲失效；但如果對方使用的是指令投技，便不能反擊了，所以在使用投擲技時，便多些使用指令投吧，對自己絕對有幫助哩。而當對手蹲下時，一樣是可以用投擲技攻擊的，只要輸入↓G＋P便可，但如果對方現時站立的話，其投技便會失效；相反，如對手是在蹲下狀態時輸入G＋P，其投技也是會被判定為失效的。

入涉






如在戰鬥中將G＋P＋K同時按下，角色便會向前翻滾。這樣做，可以一邊前進，一邊避過對方的上段及中段攻擊；最常用的情況便是衝前使用入涉，在起身時使用指令投技，便可以有很大的機會可以擊倒對方。但要小心一點，便是在入涉的途中，如被敵人的任何下段攻擊打中，都會強制地被打DOWN，九成會被對方再加上一記DOWN攻擊。

空中COMBO





其實這不是一個新的系統，只是在《東》中是設定成一個比較易使出的招式而矣。

出招CANCEL

這個系統可以說是《VF》CANCEL技的改良型，因為在《東》中，無論玩者在使出什麼招式，只要在出招後，在發生攻擊判定之外的時間，隨時按G鍵都是可以把招式收回的，即是可以輕易地做到中途變招及多段COMBO的效果了。

鳴謝：VIRTUAL ZONE 提供拍攝場地



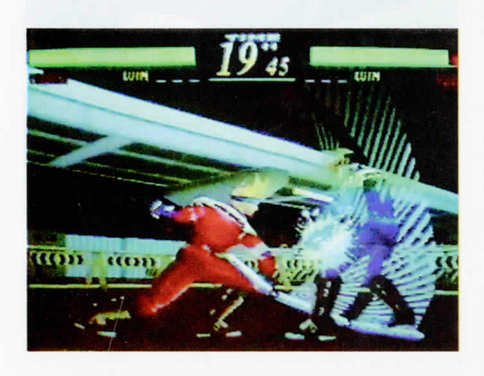
各人物出招指令（没有招名的是官方未公布的招式）

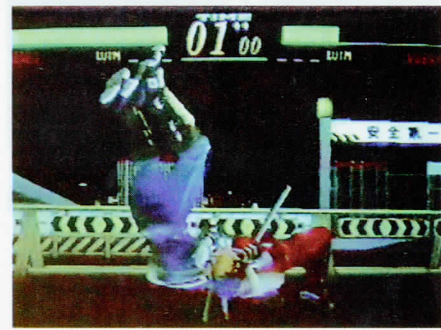
YUSAKU

我是玩火車的少年



招式	指令
ACCELERATE DOWN	←→+P
SHOULDER TACKLE	←→→P+K
DROP HAMMER PUNCH	↘↘P
HIGHWAY BUSTER	↓↘→P
COMBO BACK SPIN	PPPK
DOUBLE SPIN PUNCH	→PP
高速 BRAIN BUSTER	G+P
ELBOW SHOULDER ATTACK	→↙→+P







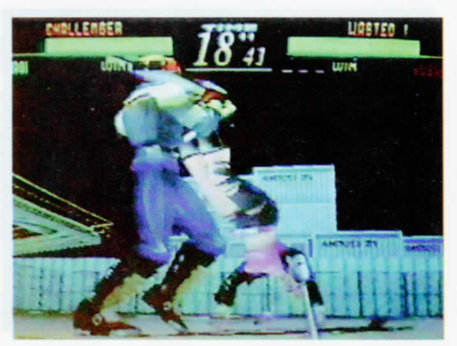
NAGI

我是吃西餐的……



招式	指令
MIDDLE THRUST	←→P
SNAPPING BACK PUNCH	→→P
HEEL DROPPING KICK	→→K
BACK SUMMERSAULT	↗K
TRIPLE PUNCH AND DOUBLE KICK	PPPKK
JUMPHIGH & LOW SPIN KICK	G+K↓G+K
LEG HUGGING THROW	G+P
HEAS SCISSORS	←↙↓↘→P+K
——	←→G+K







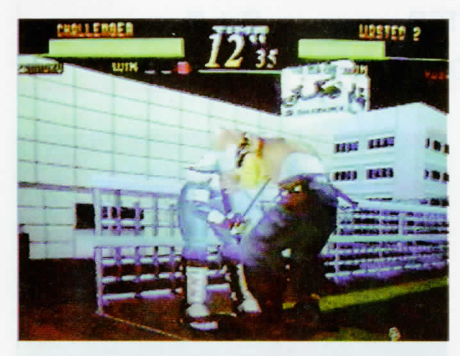
財目SAIMOKU

三 文 魚

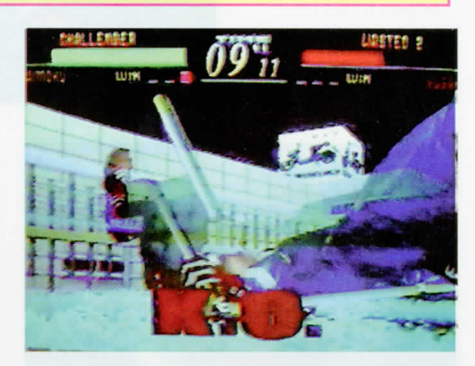
ATTACK！



SWING UPPERCUT	↓→P
MEGA TON HAMMER	→↘↓ P
HAMMER QUARK	↙↓↘ P
財目大回轉	←↙↓↘→P
杭打三段	PPP
擊地轟天	P + KP + K
STRANGLE THROW	G + P
DR. BOMB	→↘↓↙←P + K
——	逼對手埋牆→↘↓↙←P + K

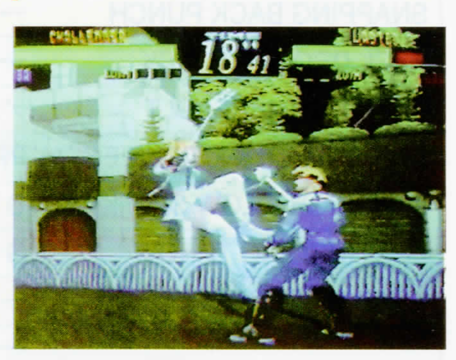




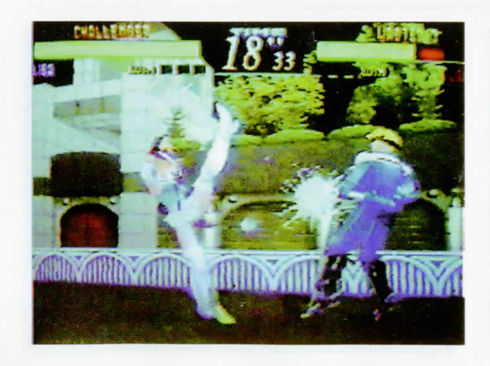


LISA

煮飯喇～！



ROUND STRIKE	→→P
MIDDLE SCREW PUNCH	→→P + K
RISING TOE	↓ K
LEVEL CUTTER	←→P
ALL PASS SPECIAL HIT	PPPPP
DOUBLE BACK HIT	←PP
LISA OVER DOWN	G + P
LISA FLY HIGH FLIP	←→G + K
——	→↙→G + K







黑澤KUROSAWA

用扇拍死你！



SMASH ATTACK	→→P
刺腹	←→P
黑澤 UPPER	↓↘→P
根性注入	→P
大叫 COMBO	PPP
火燒 COMBO	←PPP
STRIKE BODY	G＋P
TRAMPLE DOWN	↓↓G＋K
——	→↘↓↙←P＋K
——	←↙↓↘→P＋K







YOKO

落雨要擔遮……



DOUBLE HAMMER	P＋K
MIDDLE STRIGHT	→→P
STEP KICK INSIDE	G＋K
COMBO · HIGH SPIN KICK	PPPK
COMBO · DOUBLE HIGH	PPKK
VIRTICAL ONE TWO	←→PP
落雷	G＋P
斬首壓倒	←G＋P
——	←→P＋K
——	←↙↓↘→P







TOMMY

要掃地……



破風棍	→→P
碎擊	→P＋K
支棍轉蹴	↗K
草波三連棍	PPP
旋風十字棍	←→PP
連山崩棍	↘PP
草波流 纏腰	G＋P
草波流 雷押打	→←→P＋K
——	←↙↓↘→G＋K







JOE

栗米「石刻聾」



TORNADO NIT	→→P
MIDNIGHT BUSTER	↓↘→P
手刀	↓↓P
WILD UPPER	↘P
FORCE SWING COMBO	PPPP
DOUBLE HURRICANE SHOT	↘↘PP
SHOLDER THROW	G＋P
HEAD CRUSHER	←→P＋K
——	←↙↓↘→P＋K









YOKO爆機簡短攻略

對TOMMY

基本上他是任打的，最好就是用來練空中COMBO了。




對NAGI

她也是任打的……




對JOE

他開始懂反擊，但防守力很弱，狂攻後他必敗陣。




對LISA

比較難打的對手，一定要硬擋及保持中距離，待她使出一些空隙大的招式時，擋了後便衝前使用指令投。




對財目

要和他保持比較遠距離，待他使用大開大合的招式時便衝前使用投技。




對YUSAKU

戰鬥上半段可以用回之前的戰法，但到後半時，若自己的能源多過他，使用逃走戰法吧！最好是退到版邊後彈牆走人了。




對黑澤

可慢慢退後，直至他使出「大叫COMBO」時便可在他收招時衝過去使用投技。




對RED EYE

他使用的招式是和玩者一樣的，可待他使出「MIDDLE STRIGHT」時便可衝前撻他，但對他所要求的反射神經十分快……




ENDING









STG版KOF'95？

SONIC WINGS SPECIAL



TEXT:J.J

SONIC WINGS系列的集大成作品！

對於有玩開STG的人來說，SONIC WINGS系列到了今天已經可算是一個相當著名的系列了，這遊戲最初在街機以縱向STG方式推出，由第二集開始轉用SNK的MVS系統，到今天終於移植到次世代機，而且更是將三集集合起來的超級特別版！在人物方面，你最初可選用的人物已有10人，爆機後更可增至14人之多，機種方面，幾乎每位人物在爆機後都會追加一款機，令總機數達到26架之多，而且每架的主武器、副武器、特殊武器都各有不同，就算是同一版面也好，戰鬥時的方法也會有很大的差異；版面方面，雖然每次遊戲只有9版，但遊戲就採用了中途路線分支的手法，令你實際上有更多版可以玩；在爆機畫面方面，這遊戲的爆機早已是相當出名的了，因為這遊戲的爆機畫面，是會隨着1P、2P所用的角色不同而有所改變，組合達到70種以上，一個內容如此豐富的遊戲，試問又怎能不買？









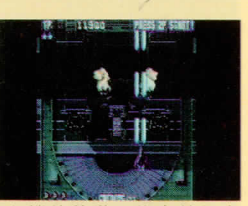
全26機種特色介紹

美國AMERICA

MECHA KEATON

F117 SEA HAWK（BOMB×5）

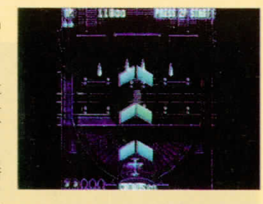
這隱型戰機的主武器是種二連裝前射砲，強化後只會加強威力，並不會增加彈數的，副武器是1~2枚前射的汽油彈，這武器的前進路線是可以用主機的移動而作出某程度調整的，至於特殊武器則是來自軌道衛星的攻擊，使用時是有無敵時間的。

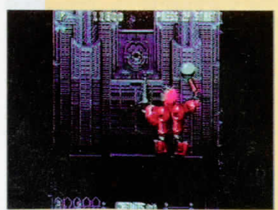




F4-U CORSAIR（BOMB×5）

這機體的主武器是種射幅會隨着強化而增加的前向彈，而副武器則是向前射出兩枚或四枚飛彈，至於特殊武器則是變身成巨大機械人，在變身期間內你會完全無敵，但要衝到敵人面前攻擊才可。

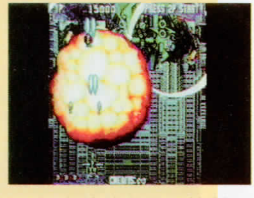


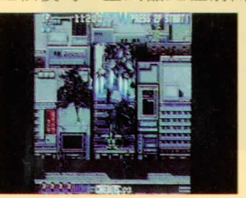


CAPTAIN SILVER

A-10 THUNDER BOLT II（BOMB×6）

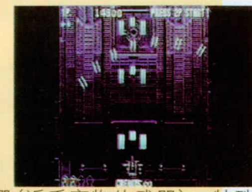
這戰機雖然火力較其他機種強，但速度是較慢的。主武器是種前向的重型彈，副武器則是種命中敵人時會出現爆風的炸彈，至於特殊武器方面，是會飛上高空反轉投下兩枚強力爆彈，但有效範圍是以按掣地點來決定的。





P-61 BLACK WIDOW（BOMB×4）

這戰機是其中一種不好用的機種，主武器是種彈幅一般的前向彈，副武器是會按你移動方向作90度發射的散彈（近乎廢物的武器），特殊武器則是飛上高空反轉機身投下數枚大型爆彈。



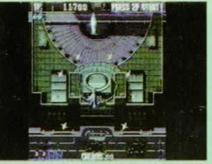


日本JAPAN

HIEN緋炎

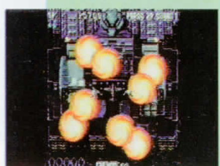
真·FS-X（BOMB×4）





這機體的主武器是種彈幅極窄的強力前向彈，副武器則是種手裏劍型的導彈，雖然威力較弱，但優點是最多可同時發射8枚，至於這機體的特殊武器則是既可消去敵彈、又有極大破壞力的能量氣柱。

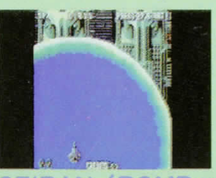
GEKKOU（BOMB×5）



月光（GEKKOU）的主武器和真·FS-X差不多，但子彈散射的幅度較大，副武器是兩部跟在左右的小型機，它們的發射方向是會隨着你的上下移動而改變的，至於特殊武器則是會自體機向外擴散的雙重火球。

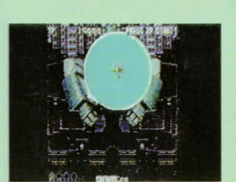
MAO MAO真尾舞緒

F-15 EAGLE（BOMB×5）



速度很高的機體，主武器是向前射的普通彈，副武器平常是向前射的貫通雷射，但亦可儲砲向前方散射，至於特殊武器則是可消去畫面敵彈之餘再停止敵人動作數秒的時間停頓。

SEIRAN（BOMB×4）



舞緒的隱藏機體是螺旋槳機青嵐，這機體的主武器同樣是前向的普通彈，彈幅會隨着強化而加大，而副武器則是2~4枚的導向雷射，特殊武器方面，這機體會放出一個完全無敵兼有破壞力的能量罩，但護罩是會逐漸縮小的。

俄羅斯RUSSIA

VOLK

Ka-50 HOKUM（BOMB×5）





VOLK所用的主機是一架戰鬥直升機，主武器是種會隨着你的移動而改變發射方向的窄幅連射砲，副武器是種只會對正前方目標有效的大型導彈，至於特殊武器則是兩種類的高空爆擊支援。



Mig-3（BOMB×4）



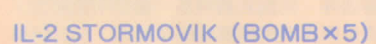
和VOLK平常所用的直升機剛好相反，Mig-3的主武器是種彈幅較闊的普通彈，而副武器則是一種破壞力頗大、但不能自由地控制發射位置的雷柱，至於特殊武器則是十多枚向前亂射的火箭。

CHAIKA & POOSHIKA

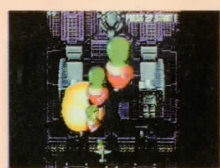
IL-102（BOMB×6）



主武器是種向前方不規則地放出的高速小型火箭，副武器是2~6枚會引起小型爆風、向前方40度散出的爆彈，這武器的好處是可以為主機設下一層彈幕，至於特殊武器則是自機體中心向兩側擴散的數條火柱。



IL-2 STORMOVIK（BOMB×5）



這機體的主武器是種向前方成V字型發射的子彈，雖然威力不俗，但對正前方是沒有攻擊力的。副武器是向前射出的塔型彈，可用來補足部分前方的空隙，特殊武器是大型人偶，要注意這種武器在使用時是不會有無敵時間的。

瑞典SWEDEN

KOWFUL THE VIKING

AJ-37 VIGGEN（BOMB×6）



這戰機的主武器是種前向的普通彈，而副武器則是向前方50度散射的小型彈，但這種小型彈的火力只足以對付嘍囉級的敵人；特殊武器是反轉機身放出8枚大型火箭，在反轉機身時是會有一段無敵時間的。



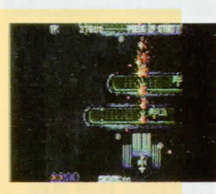
Ju87G STUKA（BOMB×6）



這戰機的主武器是前射的普通彈，直至強化至最強狀態時，則會加上兩枚向正前方發射的大型火箭，兩發便可將一般首腦以外的敵人消滅。特殊武器是飛上半空投下一枚大型爆彈，由於爆風會持續一段時間，可阻止該處的敵人射出子彈。

T. B.A-10

F-104 STAR FIGHTER（BOMB×4）





F-104除了機體較窄外，速度也是較高的一機，它的主武器是前向的普通彈，彈幅會隨着強化而提高；副武器是可抵消敵彈的空雷，即使直接命中敵人亦有着一定的殺傷力，至於特殊武器則是會在爆發後分裂為16個空雷的大型空雷。

B-239 BUFFALO（BOMB×4）



這機體的主武器是種向前發射的速射砲，強化後更會左右交替發射；副武器是種有導向能力的反彈球，用起來比導彈更有威力，至於特殊武器則是會將機體停下（這時是無敵的……），並出現一個瞄準器讓你向特定目標攻擊。

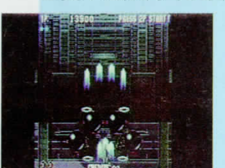




聯合國維持和平部隊P.K.F.

WHITY

YF-23（BOMB×4/2段強化）



這隻不知如何可以由海豚操縱的戰機，主武器是前向的水壓彈，經強化後最多可成4 WAY狀態；副武器是可補足主武器火力空隙的音波彈，而特殊武器則是四枚巨大的空雷式浮流彈，這些空雷不但有一定的耐久力，你更可用主角機改變它的移動方向。

Hs129（BOMB×5/3段強化）

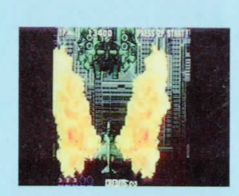


這機體的主武器是彈幅局限在前方不足一架機大小的水壓彈，但副武器卻是最多4枚向前方發射的空雷，用來攻擊亦有一定的殺傷力，至於特殊武器則是從畫面後方出現的海嘯攻擊，其威力可令敵彈亦同時消滅。

LORD RIVER.N.WHITE

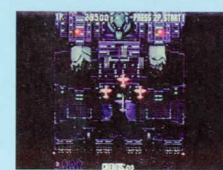


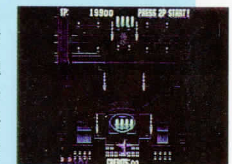
AV-8 HARRIER II PLUS（BOMB×5）



這戰機的主武器是向前方發射的3 WAY彈，彈幅大約是機體前方的10~15度左右，副武器是2~4枚向前方發射的強力飛彈，但缺點是彈速較慢。特殊武器是垂直上昇後向左右發射的汽油彈，除了對正前方沒有攻擊力外，按掣後需一段時間才出現效果也是這武器的缺點。

BOULTON PAUL DEFIANT（BOMB×4）



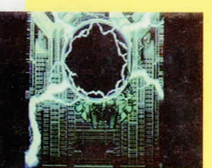


這戰機看似很難用，因為它的主武器是種會追踪敵人發射的普通彈，而副武器則是最多6枚的前向火箭，至於特殊武器則是從左右增加4架副機或是在前方增加3架副機；這些副機雖然一擊便會被消滅，但就沒有時限，並可補足前方火力的不足。

北大西洋條約軍NATO

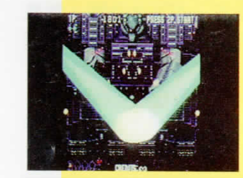
ANJERA

RAFALE M（BOMB×5）



這戰機的主武器是一種向前方發射，彈幅一般的普通彈，而副武器則是一種從兩側射出，經過主機前面再向兩側擴散的球狀彈，至於特殊武器則是放出一個可消去敵彈的雷球，再從球體向外散出數條雷柱的攻擊。

Dowoitine D520（BOMB×4）

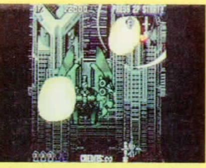




這戰機在未強化之前是很弱的，主武器是二連裝的前射彈，但強化後可以一下子變成3 WAY狀態，同時會有一架副機作為副武器，這副機會隨着你的移動來繞着你的主機轉動，並有擋去敵彈的能力；至於特殊武器則是兩盞有破壞力的「射燈」……

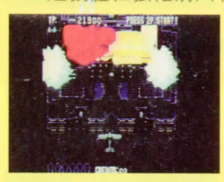
ELLEN & CINCIA

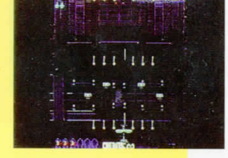
F-14 TOMCAT（BOMB×5）



這F-14的主武器是向前射的普通彈，而副武器則是2~4枚導彈（追擊敵人的方法很有趣……）；雖然看上去沒有其他機種那麼有迫力，但其破壞力其實是相當大的。至於特殊武器方面，則是從畫面後方射來一大堆飛彈。

SWORD FISH（BOMB×6）





這機體在強化前只有向前的1粒「豆槍」加兩枚汽油彈，但只要強化一次便可一口氣變成向前的7連射加四枚汽油彈，不過這機體就只有一個階段的強化，至於特殊武器則是向前方兩側擴散的凍結彈。

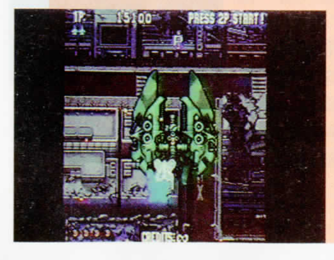
隱藏機體

琴美KOTOMI

AKA-USAGI（BOMB×6）



這架小兔戰機是以2~4枚前向的普通彈作為主武器的，當強化一次後，便會增加4枚全方位導彈，這武器甚至可說成是這戰機的真正主武器。特殊武器方面，則是主角機變成無敵狀態，你可直接用主機撞向敵人。

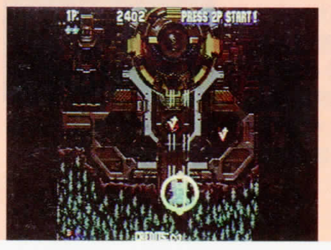


神秘人THE MAN

DIABLOON（BOMB×2）



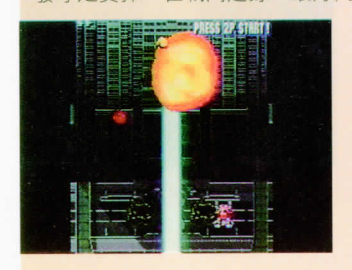
這機體並沒有副武器可用，但主武器就有着7階段的強化過程，雖然在最強狀態時是相當的強，但要強化到這個狀態就不是一朝一夕的事，而且在最初狀態更是弱得可憐；至於特殊武器則分為兩種，一種是攻擊型的強力子彈，另一種則是防禦型的護罩。

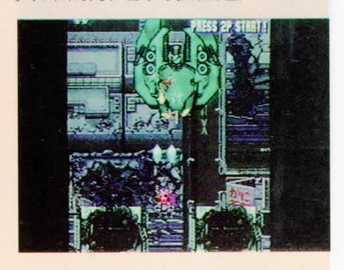


遊戲版面濃縮攻略

JAPAN

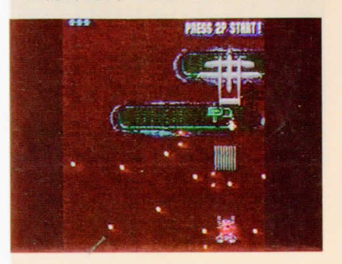
無論你選用任何人也好，首先也會進入這一版的，這裏敵人仍不算太好戰，很多時都能在它們開火前加以消滅；這裏的首領在出現前會從大廈中射出一條雷射光，所以接近這裏時需要先避開一點；這首領放出的彈一般都是可用主機的彈加以抵消的，只有從兩旁射出的數發才是實彈；在戰鬥之餘，最好同時取下兩旁大廈的強化道具。

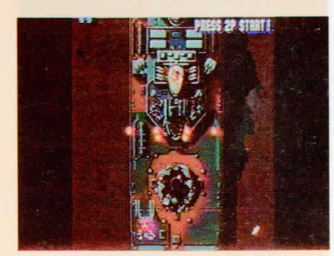




NEWYORK

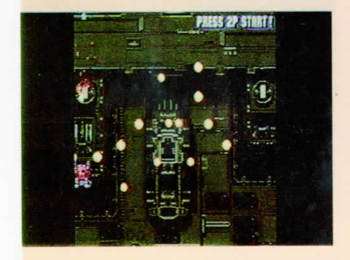
版面最初會有一些敵機的編隊出現，但要應付亦不算困難；來到中段時會遇上敵補給機及潛艇的夾擊，由於這些潛艇的彈數多而快，很多時更會在極近距離開火，所以不妨用一次特殊攻擊一舉消滅它們；這裏的首領是艘縱向移動中的戰艦，最初的主砲可躲在它的子彈空隙中攻擊，至於跟着下來的部分，則應以站在中央閃避為原則。

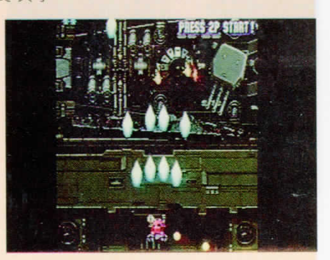




MATO GROSSO

這一版會有不少直升機從兩旁突然出現，為免撞機，移動時最好不要移得太邊；途中有一個地區設下了大量可取得金錢的建築物，盡早取得的話可一下子增加數萬分；跟着在遇上首腦之前，兩旁的砲台各藏着一個爆彈及強化道具，取得它們後便可和首領戰鬥，這一版的首領是艘裝甲戰艦，由於它除了主砲外，大部分放出的彈都是可被抵消的，你大可站在主砲的火力空隙裏攻擊。

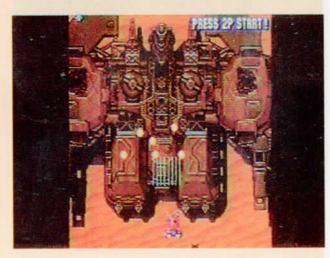




SYRIAN DESERT

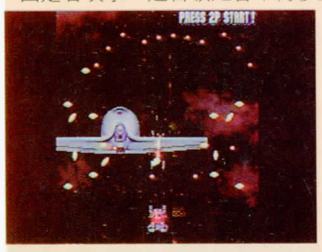
這一版最初會有一些兩旁出現的敵戰機，同時亦有一些從上方衝過來的火箭，火力不足的話隨時會被擊中；遇上首領前有兩個火力很猛的砲台，沒有信心的話最好還是集中火力消滅其中之一，至於這版的首領是台可變型的大型戰車，變型之前是以中央的迴旋砲台為主，輔以兩旁間中發射的三連裝火砲來攻擊，變型後會改以三連裝火砲為主力，由於發射密度大了，要離開一點才能較有把握閃避。





PARIS

這一版敵人的嘍囉機主要分為兩種，一種是會高速衝前然後反轉回航，另一種則會慢慢出現然後向你作自殺式攻擊，面對第二種敵機時要特別小心；這版的首領最初會向四方八面射出大量子彈，其實在它的下方攻擊反而較為安全，當你擊破它其中一邊機翼後，它會近乎瘋狂地放出一些可被抵消的子彈，這時只要找一個不會被擊中的位置固定着攻擊，這首領是會不再移動任你打的。





THE PANAMA CANAL

版面開始時有一些突然從地下升上來的戰車，一不小心便會被擊中，跟着你會來到船塢中，右邊的驅逐艦會近距離放出2、3發子彈，相當麻煩，由於這時兩旁會駛來兩組火砲，你可按自己的火力決定是否擊毀左邊的空母；這版的首領首先是艘潛艇，基本上站在它的正下方是很安全的，跟着它會放出一架大型攻擊機，對付它的方法同樣是站在最下方並和它保持成一直線即可。





RANGE OF URAL

這一版的畫面內不斷會有一些敵機經過，並會隨時向你發射子彈，所以是有必要對這些流彈提高警覺的；途中的大型機只要和它成一直線便可輕易擊破它們，而海面上的砲艦雖然很煩，但消滅它們後亦可得到強化道具的。這一版的首領是由七個砲台組成的基地，除了正中央的一台外，其他各砲台的火力都只屬一般，而下方四個砲台最初更只會射出可抵消的子彈，直到你毀了兩旁的大砲台後才會改射正常火砲。





DOVER

這裏是敵人設於沿海附近的據點，其中最麻煩的是那些移動速度時快時慢的直升機，它們的移動方式令你難以捉摸，除此之外，那些成堆衝過來的火箭及自殺機亦分分鐘會將你活生生撞死。這一版的首領是架大型戰機，雖然它的子彈大部分都可被抵消，但因為實彈會在很低的位置射出，所以要很小心的閃避。





TEOTIHUACAN

版面一開始時會有大堆鳥型的大型機在畫面下層出現，但只有最後一架是會升上來向你攻擊的。跟着會有一輪火箭及自殺機的攻勢，然後會遇上一些可被擊破的牆壁，不過這並非是指你要從擊破的位置通過，所以大可放心。這裏的首領是架從金字塔升上來的飛碟，它的回旋型子彈相當難避，若見到它作出三重連射時，最好還是用特殊武器來保命。

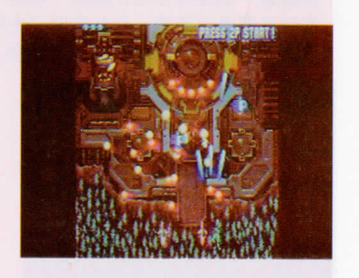




SCHWARZ WALD

這裏除了一些間中會在畫面上方出現的垂直升降戰機較有威脅外，基本上是可以視為一個獎分版的，因為版面途中有着大量大型機出現，每架被擊倒後都會變成強化道具，幾乎可以確保以最強火力迎戰首領；這裏的首領是個分為兩階段狀態的基地，由於它右上方的主砲台耐久力很強，所以最好先集中火力消滅其餘的砲塔，那麼便可專心去閃避主砲台射出的砲火了。





ANOTHER WORLD

這一版的嘍囉全部都是些會向前方V字型放出子彈的傢伙，所以站在它們的正下方是很安全的；這裏的中首領是隻大烏蠅，牠會不斷吐出綠色的泡沫，並會以小烏蠅向你撞過來，消滅了牠之後，不一會便會遇上大首領「黑色巨眼」，它最初只會射出三發散彈，但跟着會變成海膽型，向四方八面狂放子彈，其實這時最安全的地方仍是它的正下方，不過當它向左右伸展出砲塔時，便不宜在它的下方久留了。





THE RED SQUARE

這版一開始會有一群直升機從右方出現，其中一些更會越過橋底才向你開火，跟着來到城牆邊沿時，若你不能及時毀掉那些尖塔，它們便會發射上半空再向你射過來，至於右邊成群的塔頂則不會向你衝過來，並會在毀掉後留下強化道具。這裏的首領是兩架黑色的戰機，它們均可作一段變身，若你不能盡早消滅其中第一架的話，被兩機夾擊便很難逃出火網的了。





ORBIT OF SATELITE

這版一開始便會遇上大群會射出3 WAY彈的戰鬥衛星，要阻止它們出現便要擊毀放出它們的出口； 和中首領戰鬥前務必首先擊破左上和右上的砲塔，否則是不可能閃避的。中首领的攻擊不算太難閃避，躲在它的正下方已很足夠； 至於大首領則最初會以穿梭機的型態出現，擊破機身後會放出一枚火箭，這火箭首先會放出兩個會向上下左右發砲的游離砲，而其他攻擊方式都大致上可利用和敵方成一直線的方式迴避。





HAWAII

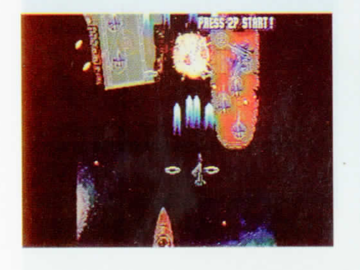
這一版的對手主要是戰機，雖然這裏出現的數台大型機外表一樣，但它們的攻擊方法各有不同，大意的話是會受到教訓的。這一版的首領是台新型爆擊機，從它兩旁射來的子彈雖然是可以抵消的，但因為角度的關係，除非你所用的機體射幅很闊，否則仍是會被擊中的，所以最好先擊毀它兩旁的砲台，跟着便可安心的攻擊了。

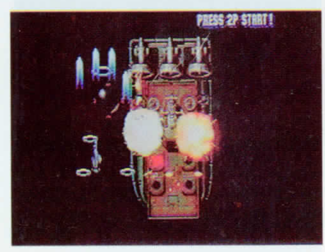




BOSPORUS STRAITS

這一版的對手是敵方的艦群，那些滿載垂直升降戰機的空母，會隨時隨地將戰機放出，而且那些戰機亦會即時開火，所以要很小心它們的動向； 這一版的首領是一艘設有多個砲塔的砲艦，由於它會在很近距離開火，所以應先走到兩旁引開它的火力才回到中央攻擊，不過當你毀掉了艦上的砲台後，它便會變成以X字型般放出子彈，這時它的正下方又會變回安全地區了。





GRAND CANYON

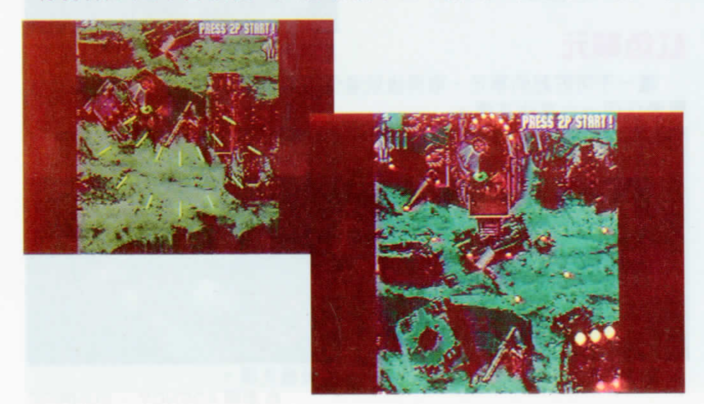
版面一開始便突然出現了一台首領級的敵人，幸好他在兩輪攻擊後便會離開，而且這時還會有不少敵機放出流彈，所以你亦不必和它太認真，專心避彈較好； 這版的首領是台四腳的機動砲台，基本上和它成一直線移動是很安全的，但因為上方間中會有少許敵機放流彈，仍是需要小心一點的。這首領最後會飛起來放出近乎不可能避過的彈幕……用特殊攻擊吧。





BARMUDA TRIANGLE

這版的中首領強得很，堂堂正正戰鬥的話會沒多大勝算，其實它一出現時你可躲在右上角這個死位，跟着當它變成第二型態時走到右上角、除了第一輪攻擊需稍為閃避外，這裏亦可算是個死位的； 第三型態時你要回到畫面底線的中央，不停開火下你會相當安全的。第四型態時你要左右閃避它的尖鑽，最後它會回復基本型態，這時畫面正下方會有一段時間是安全地區來的……當你打敗了這中首領後，大首領根本已不算得上是甚麼，所以在此不再多提……









SD 高達侵略者

高達 VERSION 1 怪獸機版



製造商：BANDAI
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

最初得知《SD 高達侵略者》的推出時的確有些掉以輕心，當時心想這最多也只不過是一隻將《太空侵略者》換成高達頭推出的「傳統」遊戲，誰知在開 GAME 後靈異事件便隨之發生……在開場畫面的初段時，筆者一眼便認出了根本是《高達 VERSION 1》的片段，但當正想破口大罵時便看到一些邪門的東西，點解台自護公國戰艦咁圓嘅？跟着一台蛋型渣古出現……而遊戲中每版的題目及過版片段更與《高達 VERSION 1》完全一樣，只是所有機械變成了 Q 版。相信各曾攻略過《高達 VERSION 1》的讀者攻略此遊戲時，理應會被這「玩到盡」的《SD 高達侵略者》所深深吸引的。

寥寥可數的操控鍵

老實說，對於《太空侵略者》形式的遊戲，玩者基本亦有心理準備不用按太多按鈕吧，而在這《SD高達侵略者》中，所有R及L鍵則是用以調教視點的，而×則是普通的發彈，至於○便是發射火箭砲，當沒有火箭砲時便會射出普通彈。



亂按○鈕便會白白浪費寶貴的火箭砲

隨意調教的視點

正如上文所說，於遊戲中玩者是可以R及L來調教視點的，玩者可按鈕將視點以搖鏡的形式將視點由後上方搖至高達的正後方，當到正後方時，其實玩者如再按多一次鍵便可切換成高達的主觀視點來進行遊戲，雖然此視點的確十分有趣，不過問題便是玩者根本看不清敵機及子彈的距離，故筆者亦不是太推薦此視點。





主觀視點的缺點便是沒有距離感。

遊戲中的單元

於遊戲中，玩者是可透過擊落敵機而取得不少單元的，而這些單元便共有五種之多，而且每種也有不同的功用，當中金、綠、藍及灰四色的單元便可貯起，而其數量便於畫面左上角顯示，而其數量最多貯至九個，不過玩者亦要留意每次被擊中後是會齊齊減一個的。

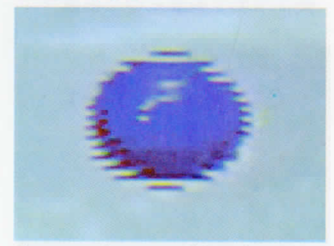
金色單元


即「1 UP」，能增加機數一隻。

綠色單元


「SPEED」，用以增加移動速度。

藍色單元


「POWER」，用以增加連射速度。

灰色單元


「BAZOOKA」，火箭砲，一粒一發，可對敵機作直線穿透攻擊。

鐳射大砲支援。

紅色單元

唯一不可貯起的單元，取得後玩者便可得到鐳射大砲、太空坦克及核戰機任何一台來作支援。



太空坦克支援。



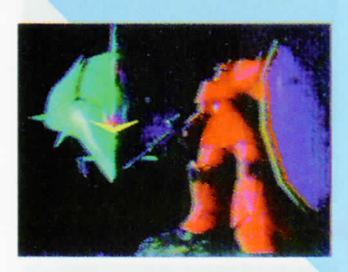
核戰機支援。

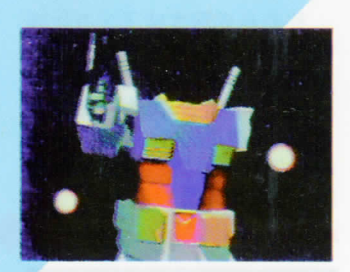
惹笑的Q版片段

遊戲的所有片段均與VERSION 1一模一樣的，你能分辨出來嗎？









敵機接近警報

除非沒有玩過《太空侵略者》系列的遊戲吧，否則在遊戲中，相信各讀者亦早預到會有敵機向下方，即玩者的方向俯衝下來的情型吧。而在《SD高達侵略者》中，有些敵機是會衝着玩者及在側面迴旋的，故當有敵機接近及進入側面的危險範圍時，畫面便會在該方向出現一警告字顯示及指示出方向，而玩者便能及時作出迴避行動，至於此系統在以主觀視點進行遊戲時更見重要。





有警告！



果然有敵人在這方向接近。

放一隻加四隻

「呵呵，今次就放過你啦……咦？多咗四隻嘅？」於進行遊戲時，玩者是不難發現會不時無啦啦增加了敵機數目的，其實原因便是遊戲中是會有敵機不斷衝向下方的，而玩者便要盡快將之擊落，否則對方便會再帶多四台敵機一起再出現的。至於此情況在打剩幾台時便更見頻密，如玩者不能盡快將之擊落，分分鐘會打成年也不能過版，到時真的是玩者表現「青春根性」的時間了。



一隻走咗……



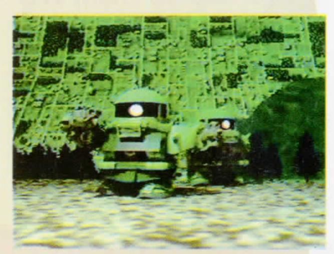
帶多四隻番嚟。

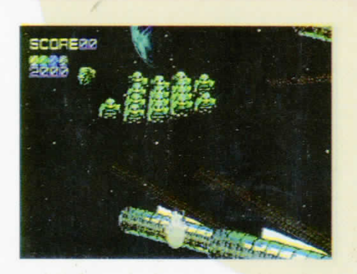
GUNDAN STORY

於模式方面，其實遊戲是共有四個樣式供玩者選擇的，而「GUNDAN STORY」便是以一年戰爭為題材，不過再簡單點來說便是《高達 VERSION 1》的侵略者版本，因為不論流程、版數、版數名稱及動畫版段均是一樣的，分別只是遊戲方式變了侵略者及所有機械變成了Q版而矣。而在版數方面則共有十一版，而流程分別是「始動」、「宿敵」、「脅威」、「追擊」、「苦鬥」、「強襲」、「追擊」、「恐怖」、「謀略」、「覺醒」及「脫出」。

STAG 枕 1 始動
首領：無

在這一版中，由於是第一版的關係，故玩者是無需對付首領的，而玩者只要射下兩排各由16隻渣古組成的敵陣便可輕鬆過版。



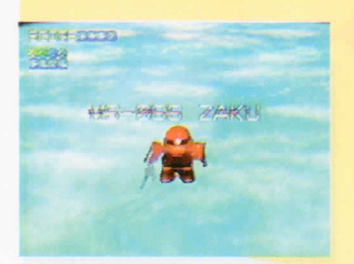




STAGE 2 宿敵
首領：MS-06S ZAKU

在這版中，玩者先要射下一排敵機，之後紅彗星馬沙便會隨着第二排敵人一起出現。至於在紅彗星方面，玩者只要擊中他六次便可將之擊退。

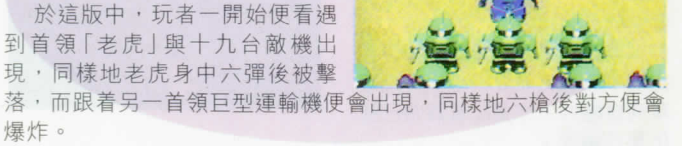






STAGE 3 脅威
首領：MS-07B GOUF / CARGO

於這版中，玩者一開始便看遇到首領「老虎」與十九台敵機出現，同樣地老虎身中六彈後被擊落，而跟着另一首領巨型運輸機便會出現，同樣地六槍後對方便會爆炸。







STAGE 4 追擊

首領：MS-09 DOM ×3



在這版中，玩者先要射下由十八台敵機組成的第一波攻擊，之後由三台大魔組成的首領便會帶領其他敵機出現，而每台大魔亦是身中十槍後便會收工。不過在這版中玩者便要小心大魔會在底線迴旋。





STAGE 5 苦鬥

首領：MAM-07 GRUBLO



此版可是玩者首次在水中作戰，由於版面是水底的關係，故高達的移動速度是會稍為受到影響的，不過只要移動速度已早作提升便沒有甚麼大影響。同樣地首領會在第二波攻擊中出現，但今之便要射足八槍才能將首領擊落。



STAGE 6 強襲

首領：MSM-07S ZGOK



雖同是「查布羅攻防戰」但這版便沒有《高達 VERSION 1》般高難度了，不過玩者仍要注意移動速度已明顯提升了的敵機。至於在第二排中，首領紅魔蟹便會出現，而玩者除要小心他會高速車向自機外，亦要記着首領己強化至八槍死。



STAGE 7 追擊

首領：MA-05 BYGRO



終於也返回太空了，有玩過VERSION 1的玩者也應知道已到了遊戲的末段吧，而在這版中玩者便要於第二波攻擊中擊落魔爪。由於魔爪的機動力是十分高的，故玩者必要估計其移動路線，否則便會撞到正。

STAGE 8 恐怖

首領：MA-08 BYG-ZAM



在這版中，玩者便會遇上高達史上有名的「所羅門攻防戰」，不過來到《侵略者》的範籌當然會變得小身科得多吧。同樣地在第二排中，首領魔霸便會出現，由於對方移動速度高兼體型龐大，故玩者亦要小心對方成件車埋嚟，而魔霸同樣地也是八槍死。



STAGE 9 謀略

首領：MS-15 GANN / MS-14S GELGOOG



原VERSION 1一樣，在所羅門攻防戰後玩者便遇上馬沙駕着紅勇士與試作型機動戰士強人一起出陣，同樣地兩台首領也是在第二波中出擊的，不過在防禦力上，紅勇士只要中六槍便會撤退，而強人便要八槍才收工。





STAGE 10 覺醒

首領：MAN-08 ELMETH / MS-14S GELGOOG

在這版中，玩者便會與愛美號對陣，同時紅勇士亦會一起於第二排出現，不過在這版中玩者便要留意在兩排中均出現在頂層在浮游圓錐砲，由於這些目標較細小，故很多時玩者也會走漏眼給它跑掉。至於首領方面，愛美號中八槍後便會爆炸，而紅勇士亦是六槍後撤退。





STAGE 11 脫出

首領：MSN-02 ZIONG

終於到最後一版了，在這版中，玩者當然會在第二波攻擊中遇上首領自護吧。不過玩者要注意的便是自護中七槍後身體便會爆炸及彈出頭部與玩者對陣，當中第八槍後便會傷頭及轉場景到要塞阿巴奧中。至於在要塞中，當自護頭身中十槍便便爆炸，當然玩者亦順利爆機。



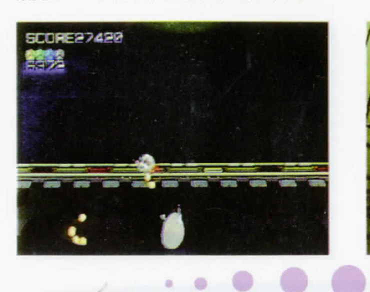


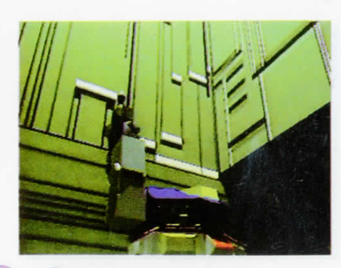




G CHANGER STORY

除「GUNDAN STORY」模式外，遊戲是還有一故事模式「G CHANGER STORY」的。至於在背景方面，其實便是漫畫《SD高達》系列中《機動武鬥傳》的部份，而亦更推出過模型。說回遊戲方面，此模式總共是有七版的，而每一版均以六台不同的高達出戰，不過玩者便可不依次序選玩。當完成第六版後，稱為「LAST SHOOTING」的最終一版便可以任何一台高達應戰。此外，這模式的不同之處便是大彈是以擊落敵機來貯的，當畫面正上的能源計貯滿後，玩者便可射出大彈攻擊。





CYBER-WING ZERO

首領：？？？

同樣地，玩者在與首領對陣前亦要先通過第一波的攻擊，而首領基本上亦是被擊中六之便會爆炸，不過玩者便要小心對方會施展瞬間轉移，而首領通常於消失後便會於側面出現，由於畫面會有警報顯示，故玩者只要預先走位便可。







IRON-BOLT

首領：CALIBER-TALLGEESE

在這版中，其實玩者最大的敵人並不是首領，而是自機本身的移動速度不足，故在這版中玩者便要更加小心走位。至於首領方面，這版首領是很喜歡車向玩者的，而玩者的大彈則是向前方射出直向的擴散雷電。



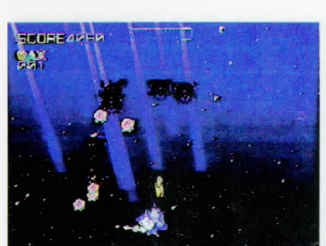


STREAM-ROSE

首領：ADMIRAL-ABIGOR

由於自機是適用於水中的型號，故此版是在水中進行，但自機的移動速度倒不算差，不過問題便是敵機的速度亦相當高。而玩者今版的大彈是三粒擴散型浮游圓錐砲，至於首領亦是六槍收工。







PHOENI X-GOD

首領：MARTIAL-GABUSSRAY

不論於移動力及攻擊力方面，這版中的高達均是最強的，故在此戰中玩者可說是取得了絕對優勢。至於在首領方面，其防禦力亦增強至要擊中八次才會毀掉。而在大彈方面，自機是會放出一鳳凰作直向的貫通攻擊。







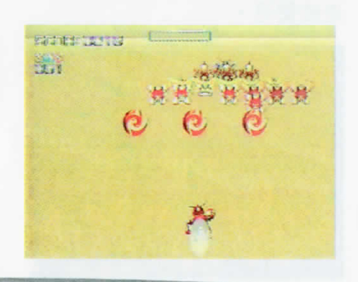
FLAME-MAX

首領：COLONEL-ZIONC

在這版中，於自機移動及敵機速度方面可說相差較為平均，而玩者的大彈是三粒擴散大彈，不過由於擴散範圍較大，故命中率亦變得偏低。而首領方面亦已強化至八槍才爆炸。







TORNADO-DRAGON

首領：COLONEL-ZIONC

奇怪地，在這版中玩者竟再遇到FLAME-MAX那版中的首領，而且打法亦一模一樣。因加上此版中自機的攻擊能力較為強大，故此版大可輕鬆處理。至於大彈方面，此版是放出一條直向的雷電，雖然攻擊範圍小，但破壞力則十分大。





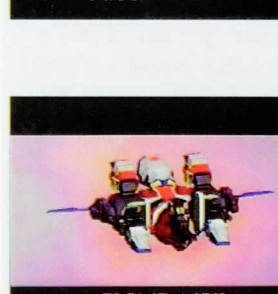
LAST SHOOTING！

首領：DEVIL-EPION×2

終於到了最後一版了，在這版中，玩者是可選用任何一台戰敵作戰，而筆者便選用了最強的PHOENI X-GOD。不過，在這版中玩者的問題便是光度不足，故玩者亦不易發現敵踪，而且首領其實是有兩台的，至於各要中足八槍才會爆炸。而在擊落首領後，於爆機畫面中更可看到七台高達的變型畫面。




























渣古

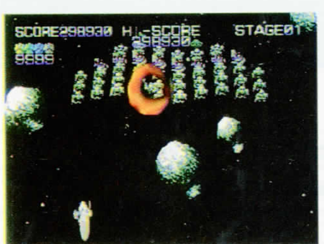
鐳射大砲

GALAXIAN REMIX

於G CHANGER STORY模式之下，玩者是可看到這「GALAXIAN REMIX模式」的，而此模式基本上便可說是「正統」的《太空侵侵略者》模式，遊戲中各設計亦與GUNDAN STORY一樣，但玩者亦可在OPTION中作出調教。至於在遊戲方面，此模式可說是「根性MODE」，因為除玩者自己GAME OVER外，遊戲基本是不能完結的。而當筆者通過第九十九版後，版數顯示便由一重新開始，但分數則保持下來。



根性的第九十九版。



通過後變回第一版，幸好分數累積下來。

視點選擇

於二人對戰中，玩者是不能中途轉換視點的，故在遊戲進行前玩者便要決定選用固定的視點或是自動轉換的視點。至於在類型方面，固定的視點是看到最多範圍的，同時亦是最安全的。而自動視點則是遊戲根據當時兩名玩者的位置而隨時作出調教，但一般來說則令人難以適應那時高時低的距離感。



固定視點



自動轉換的視點

1P VS 2P

基本上，二人對戰可說已是遊戲的「指定模式」，故在這《SD高達侵略者》玩者亦理所當然地可進行二人對戰。而在這模式中，兩名玩者基本是一起作戰，但則以先取得指定分數或以到達指定局數後以分數作勝負條件，當然，在到達條件前全機滅亡亦會被判輸掉吧。另外，於遊戲中玩者是可以自機推移對方的，而且如POWER級數不同的話，低的一方更會被撞至老遠，故除眼界了得外，戰術亦是重要的一環。

五台戰機選擇

於模式中，玩者是可從五台機動戰士中選擇一台作戰的，而每台均有其利與弊，故玩者在選擇時便一定要選用最合適自己作戰風格的一台，否則便會事倍功半。



高達



勇士



太空坦克

對戰前的設定

LEVEL	遊戲的難度，即敵人還拖是否利害。
STOCK	遊戲中玩者的最大機數。
CLEAR SCORE	勝利條件中的指定分數。
CLEAR STAGE	勝利條件中的指定版數。
VIEW POINT	選擇固定視點或自動視點。
MUSIC	選擇遊戲中是否有背景音樂。







KING'S FIELD III



BY：PUYU神

道具表

道具名稱	效果
華泰特之地圖	華泰特之地上地圖，可以指出現時的大約位置
精靈之地圖	只要你行過都會自動幫繪畫地圖的道具
真理之鏡	可以解釋任何事物的神鏡
奧迪之杖	開啟奧迪森林怪樹機關的道具
藥草	可以回復約 50 點 HP
解毒草	既可以解毒，又可以回復約 15 點 HP
回復藥	一次過可以回復全部的 HP
龍王草之果實	HP、MP 及狀態完全回復；死後亦可在龍王草之木中復活
血之石	除了中毒之外，一切狀態完全回復
月之石	可以回復約 40 點 MP
魔力石	可以增加魔力
命之實	增強約 3 個的體力
知力之實	可以增加 1 點體力
火之結晶石	增強約 3 點火之魔力
風之結晶石	增強約 3 點風之魔力
土之結晶石	增強約 3 點土之魔力
水之結晶石	增強約 3 點水之魔力
光之結晶石	增強約 3 點光之魔力
水晶之瓶	可裝回復泉之泉水
回復之水（藍）	藍色回復泉之泉水，可回復 100 點 HP
回復之水（金）	金色回復泉之泉水，HP、MP 及狀態完全回復
依斯利烏斯之目	返回拿魯哥的金色回復泉
銅之鎖匙	可開一般之寶箱
銀之鎖匙	可開商人製之特別寶箱
魔導師之鎖匙	可開被咒文封了之寶箱
牢之鎖匙	可開一般監牢的門
羅特姆之鎖匙	可開防護壁
箭	大弓必需使用的武器

更正啟示

上期攻略因一時大意，在第一章——聖地的地圖中印漏了第 8 點，為大家帶來了不便，筆者在此更正之餘，更向各位道歉，SORRY！SORRY！

特別的裝備

裝備名稱	效果
綠色的腕輪	裝備後可增加5點體力
銀指輪	中毒的時間縮短75%，裝備兩個時不會中毒
大地之魔除	毒、麻痺之外的壞裝態時間縮短50%，亦可慢慢補HP
風之首飾	裝備後可增加20點風之魔力
黑珍珠	毒、麻痺之外的壞裝態時間縮短75%，亦增加20點土之魔力

武器表

武器名稱	重量	長度	效果
艾古山力特	1.1kg	940mm	主角最初的劍，會隨經驗值而作3段變化
長劍	1.3kg	1180mm	普通的劍，華泰特兵士的標準武器
大劍	2.8kg	1360mm	比長劍強，華泰特上級兵士的標準武器
戰斧	2.4kg	1080mm	單手用的斧，比長劍強
月牙斧	3.5kg	1750mm	打擊力極強，但動作很慢
棍棒	0.7kg	1640mm	非常輕的武器，但攻擊力較弱
大弓	1.0kg	1200mm	唯一的遠程武器
流星棒	1.8kg	930mm	棒頭有流星釘的武器

防具表

防具名稱	重量	效果
皮革頭盔	1.0kg	華泰特兵士的標準防具，防御力低
鐵頭盔	1.8kg	鐵製的頭盔，重步兵的標準防具
大頭盔	2.5kg	上級戰士用的標準防具
皮革盔甲	5.3kg	華泰特兵士的標準防具，防御力低
鐵盔甲	9.9kg	鐵製的盔甲，重步兵的標準防具
高級金屬盔甲	4.2kg	特殊輕金屬製的盔甲，長官用的標準防具
皮革盾	1.2kg	華泰特兵士的標準防具，防御力低
鐵盾	1.8kg	鐵製的盾，重步兵的標準防具
皮革手甲	1.1kg	華泰特兵士的標準防具，防御力低
鐵手甲	2.0kg	鐵製的手甲，重步兵的標準防具
銀手甲	2.0kg	銀作的手甲，可令麻痺的時間縮短25%
雷神	1.8kg	能減輕武器的25%重量
鐵靴	1.9kg	鐵製的靴，重步兵的標準防具
腳裝甲	2.2kg	上級戰士用的防具，可保護全隻腳
銀靴	2.9kg	銀作的靴，可以踩在有毒的液體上
水上之靴	2.0kg	可以在水之橋上行，防御力高
風神	0.1kg	在疾走後不會太疲累，能力值回復得很快

第五章——廣大的平源拿魯哥

由於在奧迪森林拿了一張會自行編畫的地畫地圖，對於這樣便可以更易掌握。在拿魯哥有很大片的平源，亦有熔岩流，故此要小心一點，看楚才前進吧。

1. 吸血草的所在地

吸血草是在熔岩流的附近，在進入這裡要小心一點，因很易會差錯腳跌落熔岩流！而內裡亦有一大群怪物，由於山路狹窄，故此很易中招。為免發生意外，拿到吸血草後最好是用「依斯利烏斯之目」飛回到「金之回復泉」



2. 做好事有好報

在這小屋中，母親非常擔心兒子傷勢，更請求主角助她採摘「吸血草」，因只有「吸血草」才能救好的兒子。看著那少年的傷勢，主角當然要幫她。



拿到吸血草給他們後，先要出去屋外一會兒，待會再入屋時，孩子的傷勢已經好轉，為了答謝你，他們便送你一顆「風之館」冒險了。



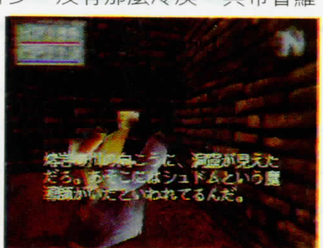
3. 往「毒之通路」

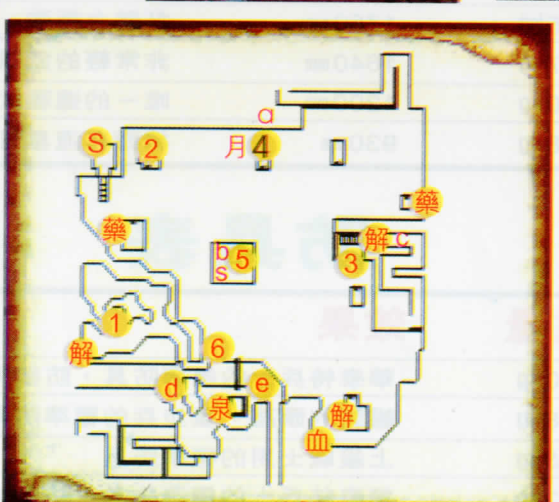
在最初時是行不過的，因德魯會企在左面，擋著你的去路；直至你完成了「風之館」及「蘇特姆之洞」後，德魯便會讓你行過去。



4. 與布魯羅談話

當你救了那小孩後，村民對你的態度都友善了許多，沒有那麼冷漠。與布魯羅交談便知道在「第六點」那處會有一條過對面的橋。





地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：羅特姆鎖匙
b：回復藥
c：知力之果實
d：火之結晶石（魔導師鎖匙）
e：風之結晶石

5. 宿屋開工了

和上一點相同，救了那小孩後，宿屋便會開門，而內裡亦有一個 SAVE POINT，好好利用吧。



6. 第二條橋



與布魯羅談話後，便得悉在原先的橋旁會有一條新橋，這條橋是可以往「蘇特姆之洞」。

KF III 怪物大圖鑑之伍

大頭食人花

和普通食人花比是更靈活和更有殺傷力，它會主動向你攻擊，只要小心一點便行了。



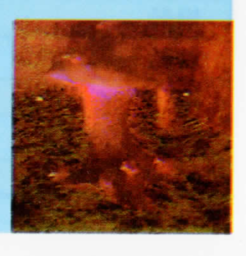


毒霧蜘蛛

是普通蜘蛛的強化版，非常活躍，而且更會噴毒霧，故有一定的危險，近距離攻擊也很強。

麻痺蘑菇

和毒蘑菇不同的是它的攻擊不會令你受傷，但卻會令你麻痺，不能動彈了十分麻煩，若此時有蜘蛛向你攻擊……



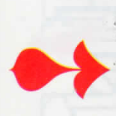
第六章——神秘的「風之館」

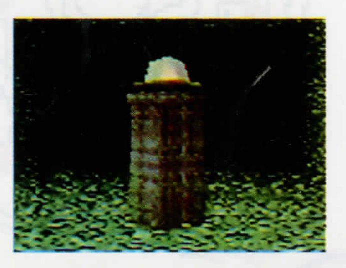
為了習得「風之魔法」，主角便向著「風之館」進發。「風之館」的迷宮並不太複雜，但內裡的敵人就很厲害了……至於目的地就當然是「風之魔導師」的所在地了。

1. 把燭台點著

要打開「風之館」的謎，首先要的便是把所有燭台都點著然後通往風之魔導師的門便會打開；另一方面，風之館內的寶箱也是要等燭台全點著才可以打開。怎樣才能把燭台點著後，便可以去找風之魔導師，她會教你使用風魔法-「風刃」，覺懂後便多一種攻擊魔法了。

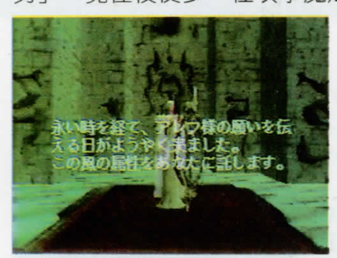


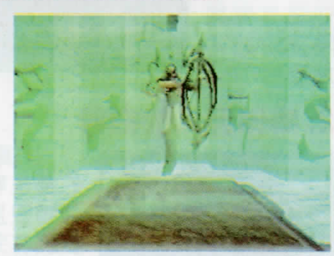




2. 風之魔導師

所有燭台都點著後，便可以去找風之魔導師，她會教你使用風魔法——「風刃」，覺懂後便多一種攻擊魔法了。





KF III 怪物大圖鑑之陸

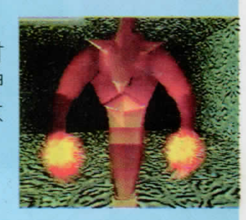
風魔

一隻懂得使用風系魔法的怪物，它不但可以用遠視武器向你攻擊，而且埋身也很有威力的，是個強勁的對手，千萬別大意。



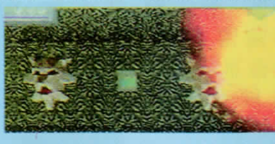
火龍

雖不能移動，但發射火球的速度很高，不留神的話便會射中？總算不太難打。



牆怪

依附在牆上，會放出火球，中招的招的話每次扣 20 點 HP，都是小心為上。對付它很簡單，只走到它的身旁便可為所欲為了。



鐮刀骷髏

非常厲害的怪物，不單攻擊力強，而且更會用黑暗和麻痺兩種魔法！一隻還可以，兩隻以上就很難打了。

地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT

a：龍王草之果實
b：風之首飾
c：魔力石
d：風之結晶石
e：風神

第七章——蘇特姆的洞窟

學完風系魔法後，便論到田學土系魔法。當熔流的第二條橋出現後，便可以過去「蘇特姆的洞窟」。目的就是學土系魔法和取「魔導師鎖匙」。

1. 石巨人的所在地



把所有石巨人都全部消滅後，獨眼巨人的白骨便會蹲守諾言幫搬開那阻路的大石。

2. 獨眼巨人的白骨



一路上，看的都是零零碎碎的獨眼巨人骨；並沒有完整的；但到了這裡便找到一幅完整的白骨，它的怨念仍在，但卻被那些石巨人封印了，只有把它們（石巨人）全滅後，它才能你搬走中間那塊巨石。



3. 橋的開關

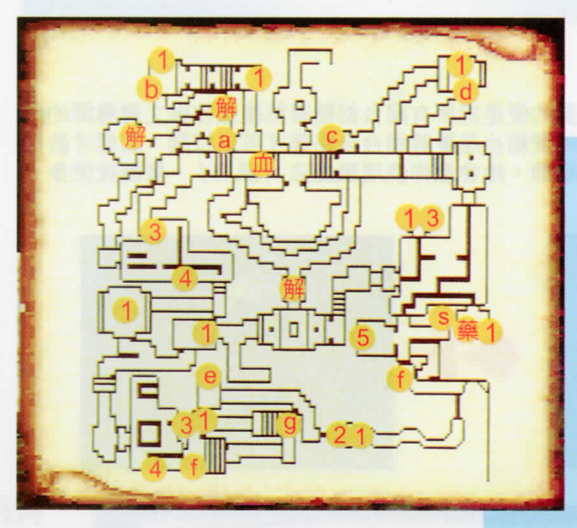


按下這機關便會有一條橋出現，這樣便可通對面的去路。

4. 跳過對面

在這些窄路上並沒有橋之類的東西，各位只有按著「〇掣」加速衝過對面的路，有些更要斜跳的路。因著地時往往會受傷，所在跳前請留意 HP 是否足夠（雖然只是扣幾點）。



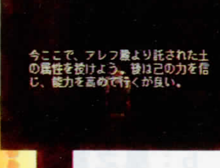


地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：龍王草之果實
b：回復藥
c：月牙斧
d：大地之魔除
e：黑珍珠
f：魔力石
g：特殊金屬

5. 土之魔導師

來到這裡便可學得土系魔法，也是第一種回復 HP 的魔法。

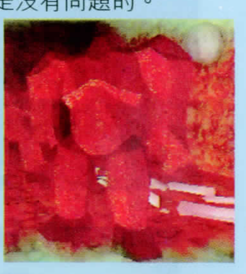




KF III 怪物大圖鑑之柒

石巨人

一隻攻擊力很強的傢伙，它是靠身體撞擊來做武器的，但只需兩三劍就能消滅它，應是沒有問題的。



石巨人首領



既是首領，它自是有過人之處。除一般近距離攻擊外，它更會用石頭擲向你，小心被擊中，因會扣掉很多能源的，在對付它之前先清楚自己是否帶有足夠的草藥。

加魯達

很巨形的怪物，破壞力甚大，而且亦會使用黑暗魔法，故此要儘量小心，尤其是在一對二的時候。



牆怪

又是這種麻煩的怪物，今次的品種更會射出石頭，破壞力又強，加上你多是處身於一些窄路上，本身已是處身於危險之地，故此要更加小心。對付它們要在較遠的距離用弓箭攻擊它們，只有這樣才能消滅它們。



第八章——「危機四伏的毒之通路」

顧名思義，這一區域是充滿了有毒液體的通路，若是沒有準備的話就多多HP都要死。先去買「銀靴」，然再走進去吧。在進入「毒之通路」的前的一段小路中（即有三個木桶和德魯的那段通道）的左面牆調查，就發現到一條銀鎖匙，有了它便能打開往後的寶箱。

1. 隱藏門和商人的寶箱

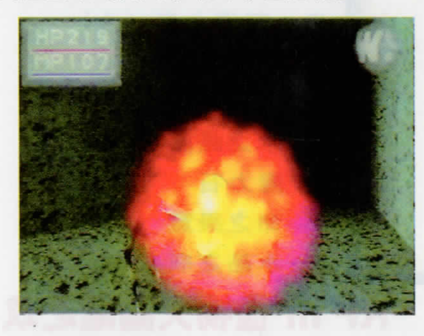
在這兩個燭台中調查，便會發現一條秘道，走進去就會找到很多要用銀鎖匙才能開的寶箱，內裡有不少有用的寶物，但要小心開箱時有毒霧，所以一開箱時最好馬上行後，以免中毒。



2. 人面蜘蛛

在這裡在一隻首領級的敵人——人面蜘蛛。

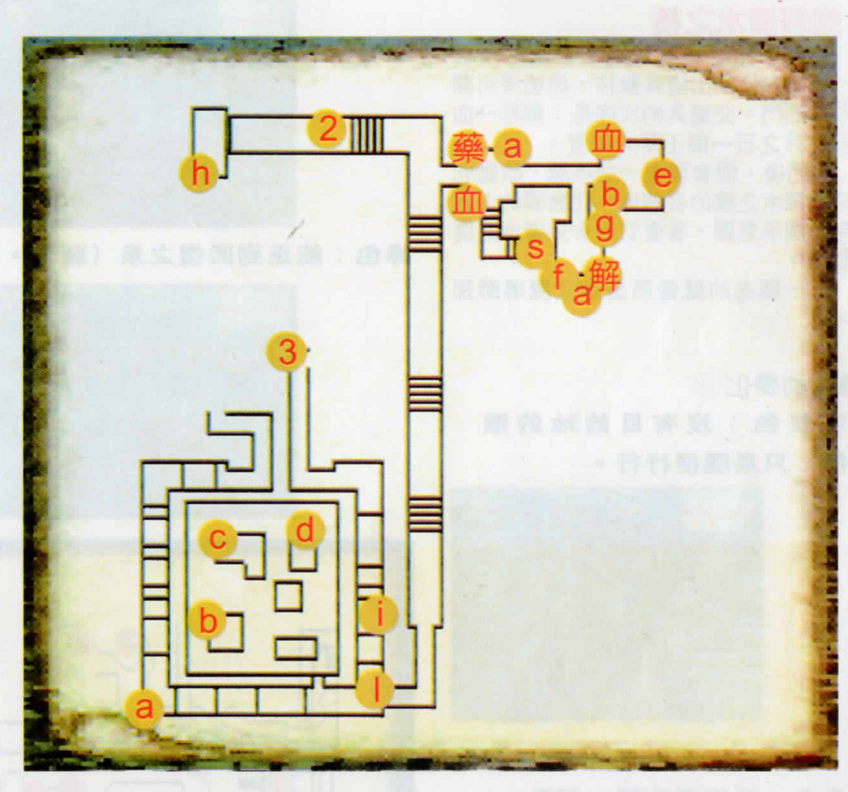
它本身是火屬性的，所以火魔對它無效，而其他的魔法亦作用不大，最好都是衝過去斬它吧。它的武器有大火球和導向火球，前者威力極大，但硬直時間長；後者則角度刁鑽但威力普通。消滅它後便可到通盡頭的房間拿取「水上之靴」。



3. 通往「洛艾魯之湖」

由這裡走便可去到「洛艾魯之湖」，開始另一章冒險





地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：毒霧寶箱
b：羅特姆鎖匙
c：回復藥
d：銀之指環
e：水晶之瓶
f：雷神
h：牢之鎖匙
i：水上之靴
j：大劍

KF III 怪物大圖鑑之捌

人面蜘蛛

前面己經提過，只有直接攻擊才能對它構成傷害，待它放出大火球時的硬直時間斬它的尾部吧。



第九章——洛艾魯之湖，水之魔法師的所在地

為了學得「水系魔法」，便要到這裡一行，但要到達其他島上行，就要穿上先前拿到的「水上之靴」，才可看到水之橋，但除了湖上橋外，其他的湖水也會致你於死地；記著，主角是不懂游泳的，再加上所穿的盔甲十分重（以上都是筆者自行推論）……學完水之魔法便應走去「盜賊之通路」。

1. 如何渡水之橋

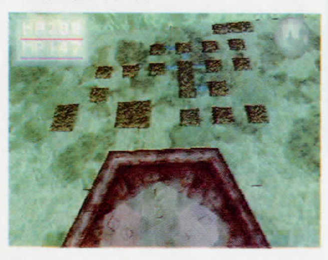
首先，你要和看守洛艾魯湖的人交談，然後向他交出道具數件，然後便可開啟內裡的門。交道具的次序是：藥草→血之石→月之石→龍王草之果實。

開門後，便會發現一個機關，啟動它便可選擇水之橋的目的地，在機關的上方亦有一個示意圖，看看它便會知道水之橋何駁法。

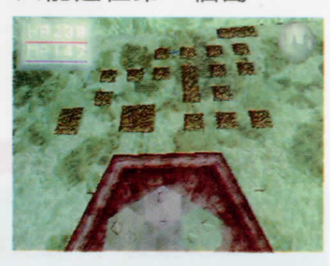
第一個去的就當然是水之魔導師那裡。

機關的變化

淺灰色：沒有目的地的選擇，只是隨便行行。



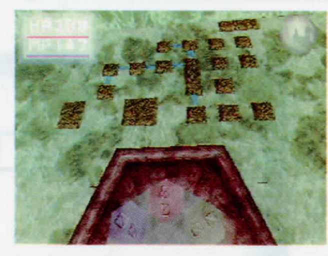
紫色：只能通往第一個島。



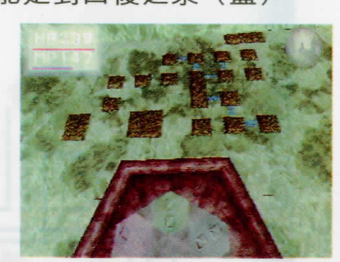
藍色：會走到對岸，進去「盜賊之通道」。

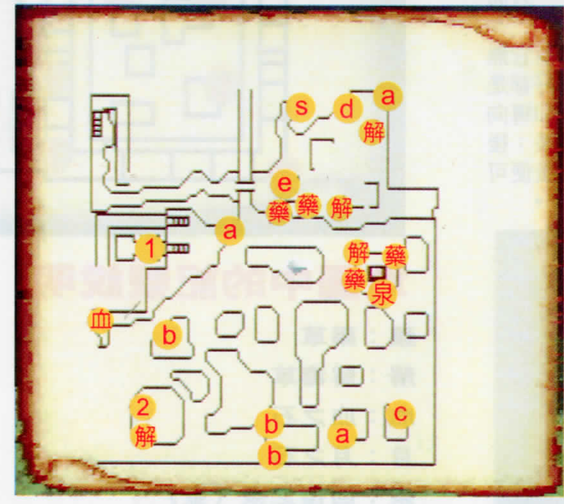


啡色：能取到水之結晶石。



綠色：能走到回復之泉（藍）。



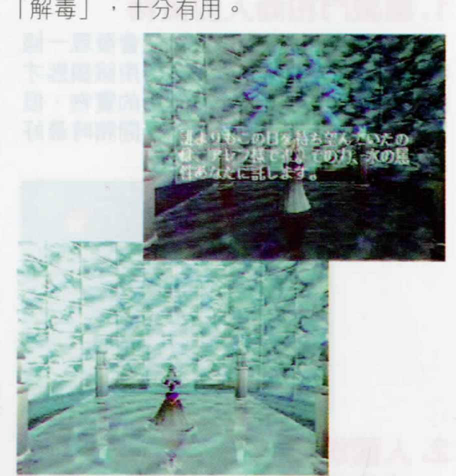


深灰色：可以去到水之魔導師那裡。



2. 會見水之魔導師

在那裡會學得水系魔法，第一項便是「解毒」，十分有用。



地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：光之箭
b：水之結晶石
c：魔力石
e：命之果實
e：水晶之瓶

KF III 怪物大圖鑑之玖

半人魚

水屬性的怪物，會用水系魔法攻擊你，近距離攻擊力又強，是個很難打的敵人，再加上你又要小心跌落水中，所以不要那麼衝動，應慢慢與它交手。



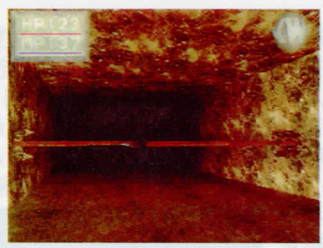


第十章——四通八達的「盜賊之通道」

「盜賊之通道」本身的結構頗爲複雜，是遊戲中段來往其他地方的必經之。可能是「盜窟」的關係，故此內裏的怪物特別厲害，在進入前要確保自己有30個以上的藥草，否則很難一次過CLEAR；還有的就是要經常SAVE，在彈盡糧絕的時候最好就是用「依斯利烏斯之目」飛回到「金之回復泉」補充一下，然後再入去搏殺過。

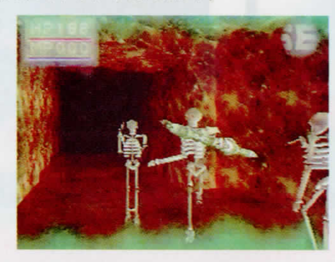
1. 小心機關！

雖然前面有個大寶箱，但千萬不要「就咁」衝過去，因這裏的兩面牆都有些機關招呼你，若不小心便會被那些長矛刺中；記着，千萬不要「禽禽青」。



2. 決戰！骷髏皇

走到這裏的盡頭時，便會遇上骷髏皇和他的爪牙大刀骷髏，一場惡戰是在所難免的了。因為有兩個魔法陣的關係，那些大刀骷髏是打完一隻又一隻，打極都唔完的，故此應集中攻擊骷髏皇；它們的弱點是怕火，只要用火魔法對付它們便可。骷髏皇死後便會留下風之結晶石。



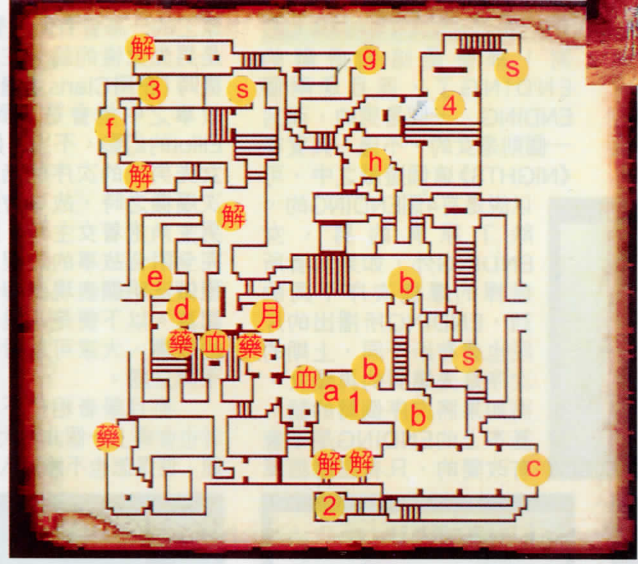
3. 危險地帶，生人勿近

在流星搥陣附近的一大片空地中，有着一大群木偶魔人，它們竟然懂得「放波」，而且那些「波」更會向上飛！所以極易中招。埋身時它們的殺傷力又強，更會圍着你來打，實在是非常困苦。LEVEL不夠時不要搏呢。



4. 鐮刀骷髏之巢穴

當你一進入此地帶後，便會聽到數集鐮刀骷髏站立起來的聲音。之前已經提過鐮刀骷髏的恐怖之處，現在你更在它們的地頭中……待LEVEL夠時才來過吧。



地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：銀之護臂
b：羅特姆鎖匙
c：箭
d：光之箭
e：命之果實
f：回復藥
g：龍王草之果實
h：光之結晶石

KF III 怪物大圖鑑之拾

骷髏皇

十分巨大的骷髏骨，攻擊力是骷髏系怪物之冠，一面補給一面作戰吧。



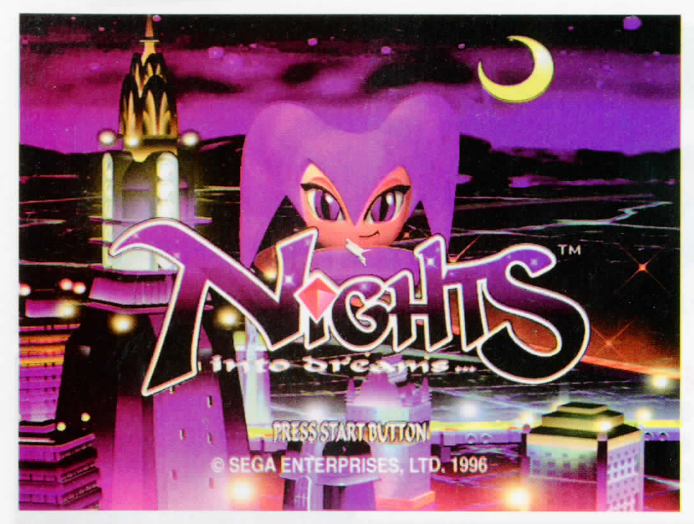


木偶魔人

十分有靈性的怪物，會對你不停地「放波」，「放波」，「放波」……打不過便逃走吧。









文：赤目黑龍

製造商：SEGA ENTERPRISES
發售日期：6月28日
售價：7800日圓（連MULTI CONTROLLER）

根據故事內容的兩個不同ENDING

大家對上一期的《NiGHTS》的攻略感覺如何呢？不過，在內容上下兩條的影像究竟是甚麼來的呢？這個相信各位也會一點頭緒了，對！那便是這個遊戲的ENDING了，而且是兩個ENDING，一個是男的，而另一個則是女的，不過，其實在《NiGHTS》這個遊戲之中，可以說是有4個ENDING的，除了原有的男、女ENDING外，如果玩者所選擇的爆機次序不同的話，ENDING所播出的片段也會有所不同，上期的次序是先爆男的再爆女，而如果將次序倒轉的話，基本上的ENDING是不會有改變的，只有在綠茵草原上的一幕會有所改變，如果是男先女後的話，在第2次爆機時（在用Claris爆機之時），故事之中她會是看到男主角Elliot的幻影；不過，如果是用女先男後的次序的話，在第2次爆機之時，故事會是由男主角抱着女主角，這是完全附合故事的流程，這種做法明顯表現出製作的認真。以下便是兩段不同的故事，大家可以看看其不同之處。

而且筆者相信不少玩者也會遇上一個非常大的問題，便是怎也不能進入最後一版，這個問題其實非常易解決，那便是大家一定要在前3版要取得「C級或以上」的成績，只有這樣才可以進入最後一版，不論是男或女也是這樣的，這點玩者是要非常留意的。











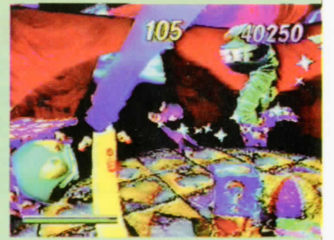
BOSS大圖鑑 Vol.4

呢個BOSS真係唔易對付，點解？事關呢個BOSS嘅攻擊力真係好大，佢嘅攻擊雖然剩係得一種，之不過真係一招就可以路路暢通，包保令玩者「死去活來」，呢個小丑嘅攻擊就係一次射出4隻啤牌，又快又準，玩者如果一不小心，肯定死無全屍。

不過，對付呢個小丑嘅方法同對付BOSS大圖鑑 Vol.1嗰條大蛇差唔多，都係捉住佢然後撻死佢，不過要捉到呢個小丑絕對唔易，事關呢個小丑嘅速度高，而且啲啲啤牌嘅攻擊又好鬼死厲害，最好就係由相反嘅方向飛，咁樣可以快啲追到小丑，又會易啲避開啤牌，如果成功嘅話就可以好快咁將小丑消滅，之不過都要撻佢幾次，記住，要「連消帶打」，唔好俾佢有喘息嘅機會，正所謂「趁佢病，攞佢命」！

呀！差啲唔記得一件好緊要嘅事，就係小丑啲啤牌係有些少HOMEING攻能嘅，射出之後會追向玩者嘅「現存方向」，所以玩者大可以企係度唔郁，等佢埋嚟先至走都未遲。







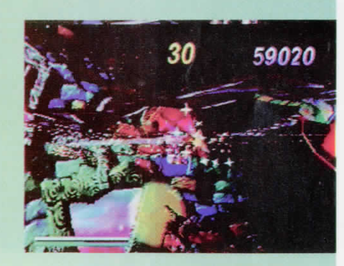


BOSS大圖鑑 Vol.5









呢隻黑衣嘅怪物真係非常咁難纏，事關佢嘅攻擊真係好間接，仲好鬼死陰毒，首先，玩者基本上係唔可以直接攻擊到佢，完全喺被動嘅狀態，正所謂「敵人在暗，我們在明」，呢點對戰鬥嚟講係完全不利嘅，所以玩者一定要身手敏捷，如果唔係，真係有幾多條命都唔夠死呀！

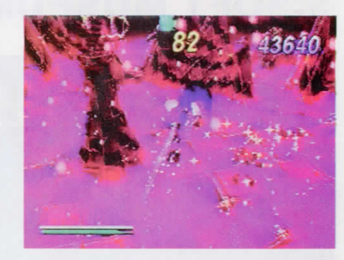
至於對付呢隻嘢嘅方法其實只係有一個咁多，就係唔好打佢！大家冇睇錯，係唔好打佢！反正打佢都冇用，所以索性唔好打，而真正嘅攻擊目標係……上下圍住圈嘅「老鼠公仔」，事實上，亦只有呢個方法先至可以送呢個「黑衣人」歸西。佢會逐一咁點着啲老鼠公仔，玩者要在佢地發射前撞低佢地，如果唔係就肯定會被撞中而扣五秒，扣吓扣吓，好快就玩完。如果玩者好成功咁將所有嘅老鼠消滅嘅話，再嚟一下最後、最致命嘅攻擊，咁樣，呢個「黑衣人」就會係咁先，實行「行先一步」。阿門……

BOSS大圖鑑 Vol.6





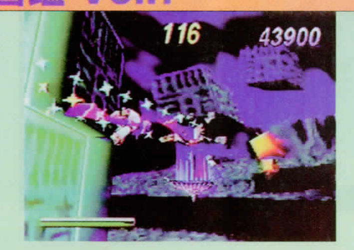




係任何嘅遊戲裏面，要對付自己永遠都係最殘忍嘅，而且仲係被稱為最難嘅，所以起初打這個「邪惡版嘅NiGHTS」嘅時候，真係有一啲擔心，之不過打過之後，又唔覺得呢個咁嘅「邪惡版嘅NiGHTS」有乜咁「巴閉」，其實對付佢係有好多方法，不過係呢度話住兩種俾大家知先。

第一種就係最原始嘅「硬攻」，好簡單，相信唔駛解悉大家都會明白，冇錯，就係真接了當的利用NiGHTS衝過去，實行同佢鬥個頭有幾硬，當然唔可以係佢衝緊過嚟嗰陣時同佢「硬撼」，如果唔係一定係玩者輸，所以話呢，人要識得睇風頭火勢，等佢停咗又或者唔衝過嚟嘅時候衝過去，就一定可以成功；而第二個方法就係「圈佢」，點圈？咪好係圈珠咁圈囉，引佢埋嚟然後係佢周圍圈一個圈，實行同佢玩「氹氹轉」，轉到佢死為止，不過咁，呢種方法好危險嘅，正謂「一失足成千古恨」，為免危險，都係用「硬攻」比較安全一啲。

BOSS大圖鑑 Vol.7





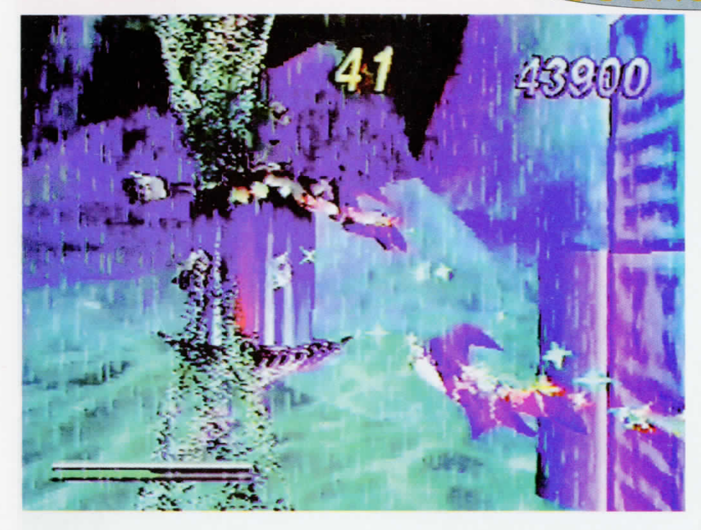




呢個就係遊戲裏面最後一個BOSS，不過呢個BOSS並唔係遊戲裏面最難打嘅BOSS，因為要打倒呢個BOSS絕對唔難，一切都係睇玩者嘅眼力有幾多，同埋隻手夠唔夠快。佢嘅攻擊方法其實只係有四種咁大把：飛彈攻擊：有時一發有時兩發，不過好易避開，記住上下走就可以；亂石群攻擊：一排又一排嘅石頭，NiGHTS要上下飛去避開啲石，呢種攻擊認真難頂，事關啲石頭嘅郁動只係好細，所以唔易避；飛石攻擊：呢種攻擊最易對付，啲石可以接住，所以根本唔駛怕；最後係龍捲風攻擊：被風捲中就係嘥時間，係正中心穿過就乜事都冇。

SOFT MUSEUM

COURSE ONE



START

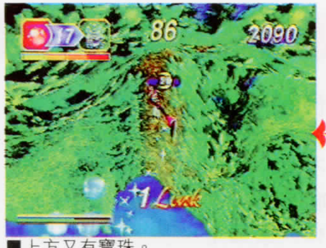

■一開始要貼地飛行，這樣便可以看到圈圈。


■這些星星和寶珠一定要「圈」……


■第一個亭上方有一串寶珠。


■圈完之後便會有寶珠出現。


■第二個亭下方有寶珠……


■上方又有寶珠。


■起點左方有一大堆的星星。


■而在起點左上方更有「珠籃」一個。

SOFT MUSEUM

COURSE TWO





START

■一開始便要U TURN了？


■U TURN之後記得向上飛入圈圈之中。

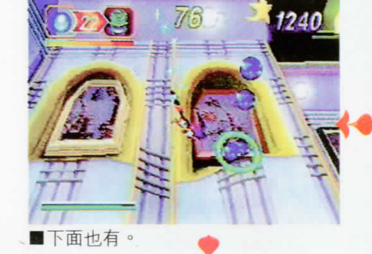

■不過，過了圈圈要向後飛將星星也取回去。


■在入大屋之前又會有寶珠一大堆

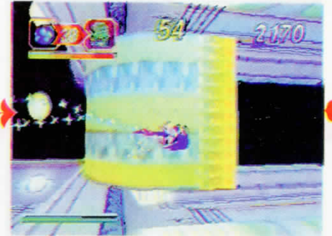
■進入大屋，空空如也？

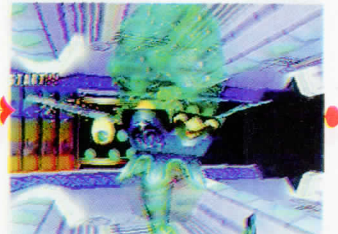

■向前飛原來別有洞天。

■被圈着的寶珠上又有，


■下面也有。


■被圈着的寶珠一定要衝下去才可以取到手的。


■用力推開側門。


■行了一圈已有足夠的寶珠過版了！


■繼續前行寶珠依然源源不絕。


■原來屋頂有圈圈。

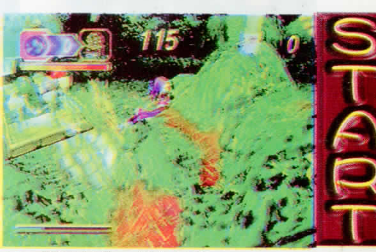

■這些「阻手阻腳」的板是可以衝破的。


■出了大屋也有星星和寶珠。


■記着要取回到起點前的星星。

COURSE THREE



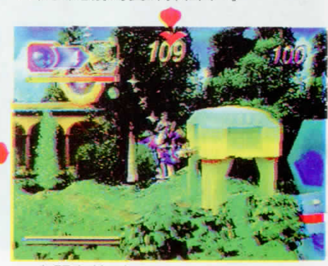


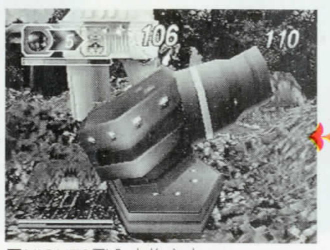
■一開始又是一個大回轉。

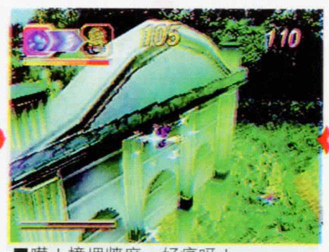

■目標就在前面。


■小心敵人會阻礙NiGHTS前進。


■在大砲前的寶珠非圈不可。


■事關有特別ITEM。


■NiGHTS飛入大炮之中……


■嘩！撞埋牆度，好痛呀！


■之後，先是左寶珠，右圈圈。


■跟着是寶珠右圈圈左。

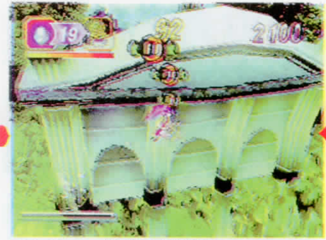

■接着……嘩！又撞牆了！

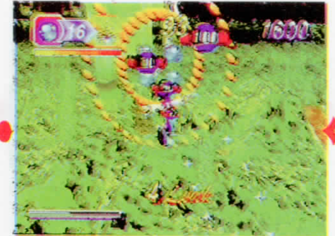

■接着前面又有寶珠，又有星星。


■這情形會有數次之多。




■不過，撞牆可以撞到有波送上門。

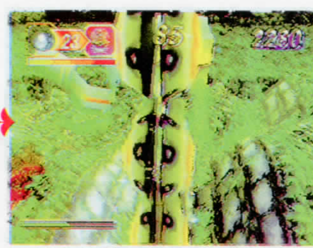

■之後……當然又是撞牆。


■最後的便是這個。


■原來之後竟然有如此的一串星星。


■得到個波，又見到前面有一大排圈圈。


■當然少不了「可愛」的星和寶珠。


■見到加速器，終於可以離開這鬼地方了。


■又見到大炮了，而且仲有個亭。


■已有非常足夠的寶珠過版了。


■原來得到星星後回身可以見到有圈圈……

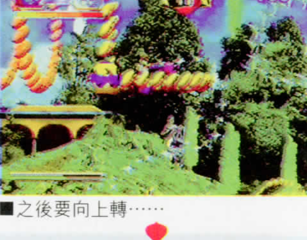

■之後，再取起點前的星星……

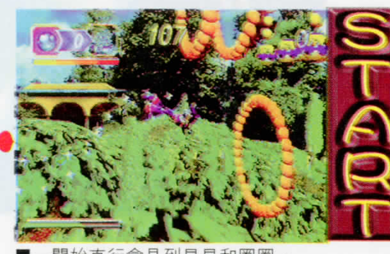

■亭前面是有寶珠的。

COURSE FOUR



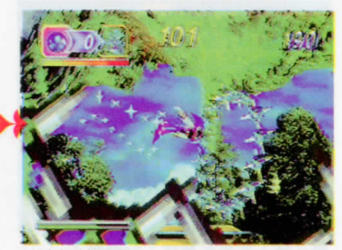



■之後要向上轉……

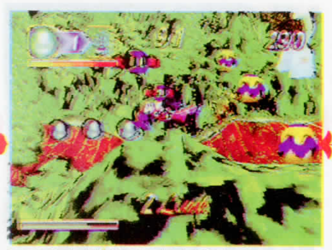


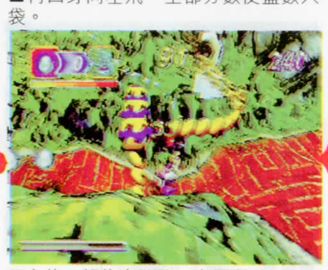
■一開始直行會見到星星和圈圈。

■再回身向左飛，全部分數便盡數入袋。


■這個針圈是……

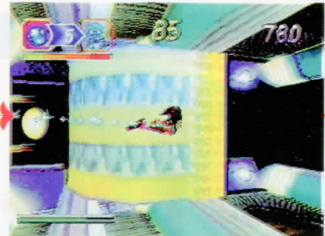
■圈圈當然亦是少不了的。

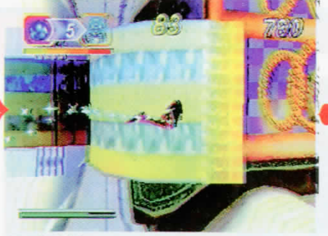

■而且向後飛更有加有寶珠。


■之後，記住向下飛，有圈圈。

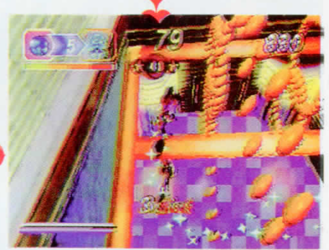

■穿唔過針圈會扣五秒，不過前面有星星補番數。


■又見到這間大屋。


■一道門……


■兩道門……

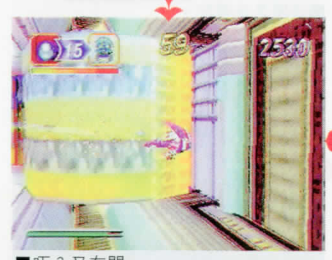

■小心！這是一間鏡屋，不過又好多分攞。


■左右左右的向上飛，便有更多的圈。


■最後向下飛便會有寶珠取。


■之後的圈是向上彎的，不過記住要取上方的寶珠。


■接着，圈的方向會順勢而下。


■吓？又有門……

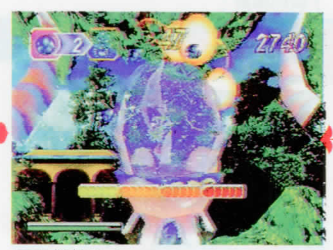

■原來是到了出口。

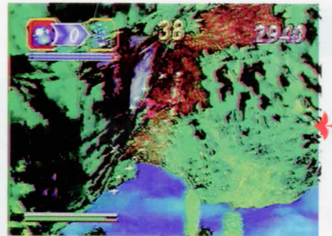

■亭上不只有圈，


■上面更加有數粒的寶珠。


■而且圈了寶珠更會有特別ITEM出現。


■小心！給這怪物纏上要扣五秒的。

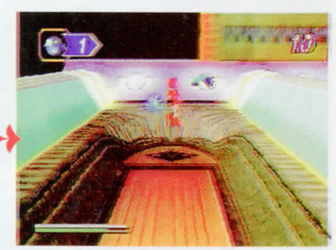

■又攪掂咗！


■上面乜都冇，唔駛浪費時間。

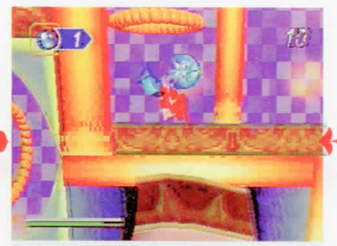

■這個針圈大家有膽量試嗎？


■最後，記得要將起點前的星星也拿到手。


■如果唔好彩唔夠時間，大可以入屋玩玩。這是自動門？


■嘩！好有深度呀！


■跳呀跳！好好玩呀！


■女仔梗係貪靚啲。

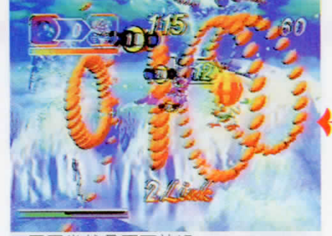

■間屋真係大到行極都行唔完。

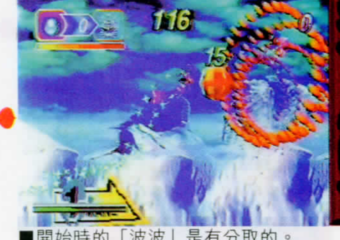

■終於都出到去。

FROZEN BELL

COURSE ONE



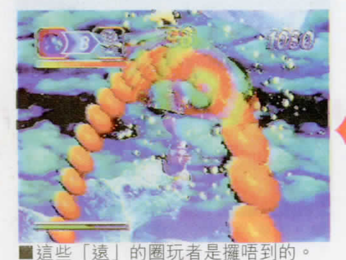

■圈圈當然是不可放過。



■開始時的「波波」是有分取的。

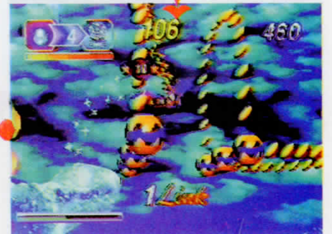

■前行向上便可以見到星星和寶珠。


■這便是目標物。


■這些「遠」的圈玩者是攞唔到的。

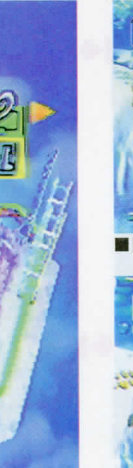
■完成一圈前「例牌」的星星、寶珠。


■記着！之後要立刻下移，否則會錯過下面的圈圈。

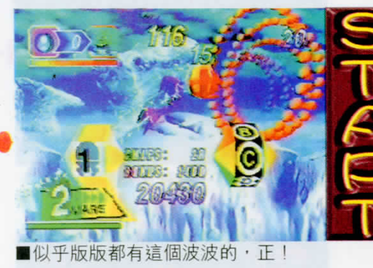

■目標物上方亦有圈圈。

COURSE TWO



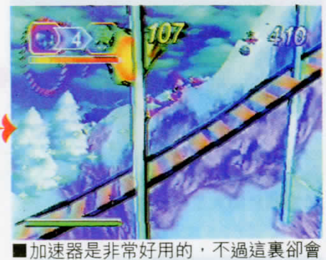



■圈圈亦是少不了的。

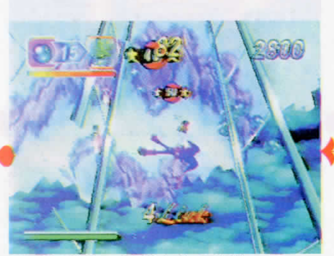


■似乎版版都有這個波波的，正！


■和上版一樣是有星星和寶珠的。


■加速器是非常好用的，不過這裏卻會令玩者失去不少分數。


■「進補」完之後，又有圈圈作「甜品」。


■再行前些，同樣有許多寶物。


■唔只有星星，更有不少寶珠。


■原來在加速器上面有如此多寶物的。



■這個加速器是帶NiGHTS到目的地的。



■行一個圈就可以得回寶玉了。



■之後還有圈圈的。



■不過，立刻又要下降，否則會失去不少分數。



■因為有寶珠攞，



■仲有成排圈圈過。



■最後一個圈圈上面有兩粒星星，繞一圈便兩者兼得。



■可以過版了。

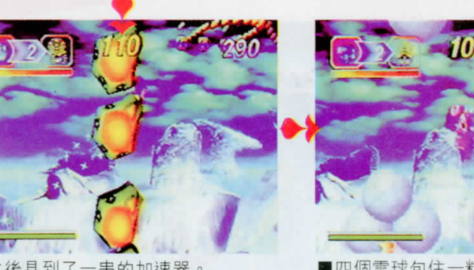
COURSE THREE





■開始時的圈是很重要的。

■圈過它會有特別ITEM。



■之後見到了一串的加速器。

■四個雪球包住一粒星星。



■雪球當然可以撞開啦！



■前面又有波波。

■仲有一串的圈圈，個個圈中間都有兩粒寶珠。

■終於都見到這版的目標了。



■過咗目標物之後，會見到「一圈」的雪球，中間有好多寶珠。



■「圈晒」寶珠之後會出現特別ITEM。



■而且每個圈中間也藏有一粒星星。



■小心這隻敵人，危險！





■最後出現的又是星星和寶珠。



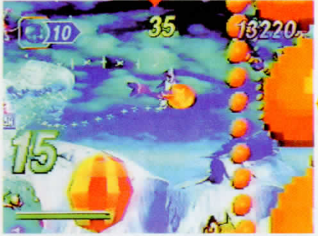
■這便是最後一串的圈圈。



■呢啲咁遠嘅當然攞唔到。



■之後有一大堆星星。



■上一版的波波，這版之中只可以遠觀。



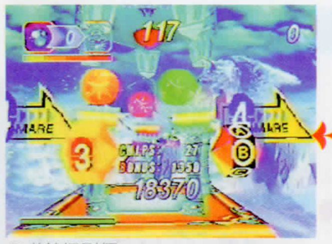
■這樣便可以避過加速器了。



■又是不可以得到的分數。



■BONUS TIME之內的得分重點。



■咁就攞到個B。



■星星寶珠是必取之物。



■最後的圈圈當然不可以放過。



■星星亦是獵物之一。

COURSE FOUR



START



■上一版的圈，不過這次有特別ITEM。

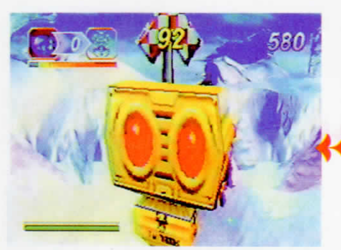
■和上版一樣的加速器。



■之後便不再是山坡而是圈圈。



■前面就是目標物了。



■這個是……



■正！開始精采的雪橇遊戲。



■前行向下移便會發現圈圈。



■目標物之前立刻出現星星。


■經過了一個加速器，右方會有寶珠。


■接着右面又有星星。


■進入直路，由右方向下有星星。

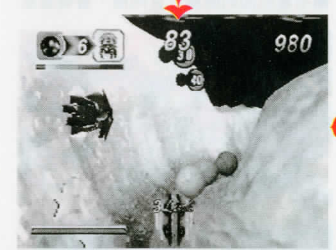

■直路上有一些雪球。

■最後始終又是星星。前面嗰個係？


■接着又有寶珠。

■方向由右轉為左，而且立刻出現星星。

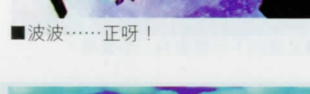
■之後又有一個加速器。


■記住，這個加速器攞咗有着數。


■波波……正呀！

■前面有好多寶珠呀！


■這個加速器可說是可有可無。




■回到起點了。


■打個「8字轉」便可以攞晒。


■右轉的圈上下均有兩粒星星。


■到了雪橇賽道的出口。


■在到達雪橇的出口時是不可以右轉的。


■這些大大的圈圈是不可以得到的。


■這些便是上版過了目標物後的圈圈，不過這版取不到。


■在雪橇賽場的加速器其實不取為妙。

■因為整條賽道要花16秒才可以完成。



■如果目標物被毀後時間不足便不要進入雪橇賽道。

■不過，這些加速器卻可以為玩者省掉不少時間。

＊STICK CANYON＊

COURSE ONE



START



■人望高處，一開始便要取上方的圈。



■前面的寶珠一定要「圈」，否則……



■因為圈完之後會有特別ITEM出現。



■沿着前面的圈圈一直向前，會有星星及寶珠。



■一直向前飛便會到目標物的所在，直行是捷徑。



■之後向下行便會有三粒寶珠。



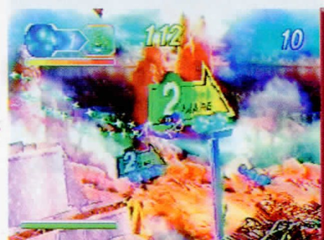
■再向前行又會有圈圈。

■小心！給扯向大磁石會扣五秒，不過，又要攞寶珠……

COURSE TWO



START



■在開始的路牌前面便有寶珠。



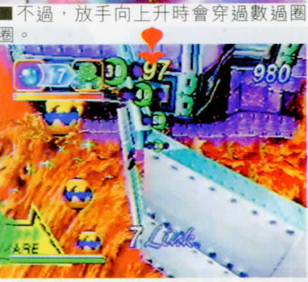
■前行的「入口」方上方有「珠籃」一個。



■不過，入口的大磁石上有三粒寶珠。



■不過，放手向上升時會穿過數過圈圈。



■在上方急轉穿過圈圈。



■到達目的地。

■前面便是可怕的「烏蠅拍」。



■一開始便有三粒寶珠。


■接着便是多個的圈圈。


■右手面是一條的寶珠路。


■之後又是右轉，不過這次是星星。


■接着的左轉玩者便見到更多的寶珠。


■在起點的左面有三粒星星。


■在終點之下有很多圈圈。


■最後還是圈圈。


■之後又是右面的大量寶珠。

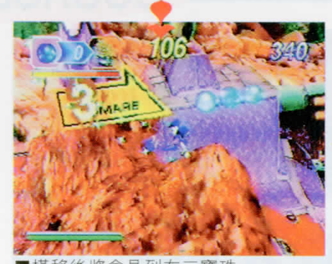
COURSE THREE



START


■和前一版一樣，一開始便要向上急升，因為有圈圈。

■之後又要急降，當然又是有分軌。

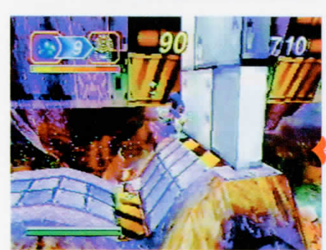

■橫移後將會見到有三寶珠。


■小心！入口是在下方而不是在上面。


■依圈的方向指引，向上便會找到出路。


■前面又出現大磁石，不過，又怎能放過有寶珠。


■只要轉動上方的圓掣便可使磁力消失。


■這大門要用力推開的。


■門口的右上方有三粒寶珠，

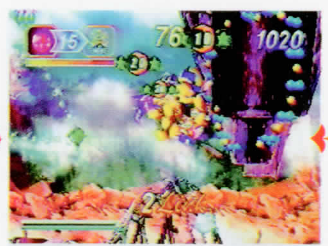

■下方則有圈圈。


■過了圈圈，前面的藍光會使NiGHTS變成一塊大磁石。


■所有的物品都會依附在NiGHTS身上。


■這部機器是用來點算珠的數量，當然，有分加的，所以越多越好。


■這時連NiGHTS的本體也看不見了。


■不過，分數是依然會得到的。


■連寶珠也……


■一身鬆晒之後又有寶珠到手了。


■輕而易舉的將目標物消滅。


■不過記住下面有星星。


■而且亦有波波。


■最後的獵物是絲帶。


■再由下方出離開。


■接着的路是先由上方進入。


■星星真是源源不絕。

COURSE FOUR

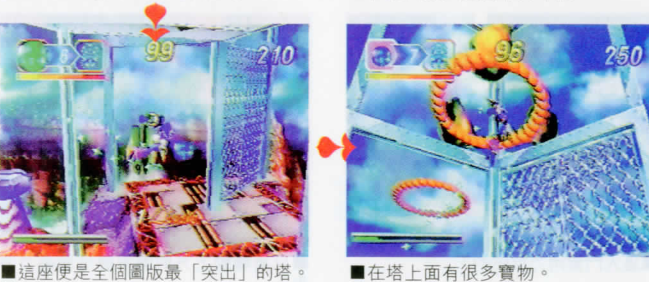



■這個圈是指示玩者向下走的。

START

■在路牌前面已經有寶珠執。


■這座便是全個圖版最「突出」的塔。

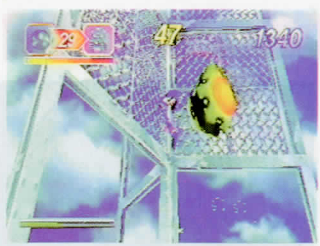

■在塔上面有很多寶物。

■由高空而下的「超巨大陷阱」。

■有好多寶珠，不過又有好多危機。


■圈圈當然是少不了的。


■又有波波……


■加速器是可以為玩者帶來一點的方便。


■圈圈是在塔之中的好路標。


■終於也到了塔頂，不過依然有寶珠執。

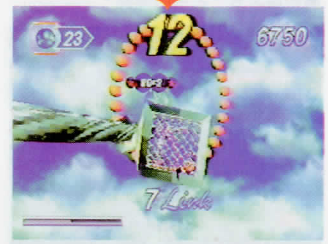

■經過了這座塔，已有足夠的寶珠將目標物消滅。


■再來個較低的寶珠……


■先來個右方的圈圈……


■原來又是這「烏蠅拍」。


■這個加速器將會為玩者帶來無窮的苦惱。


■吓？上方也有圈圈。


■又是上方的寶珠……

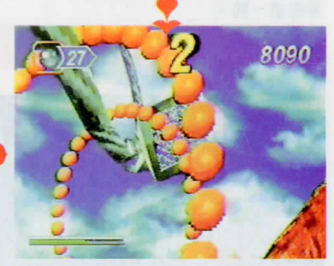

■上之後就是下的寶珠。

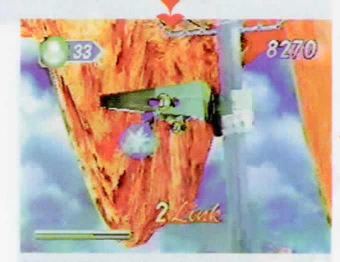

■這次的圈圈是在右面的。

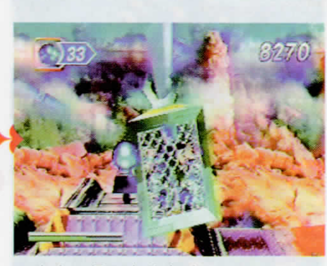

■到了終點，不過，要彈主角到哪裏呢？


■終於有寶珠出現了！


■接着的又是圈圈……


■圈圈……又是圈圈……


■原來是再一次的「烏蠅拍」。


■先來一個下方的寶珠……


■再來一個右方的圈圈……


■接着又來左方的寶珠。


■如果可以安全的通過這一排圈圈的話，便可以到達終點……

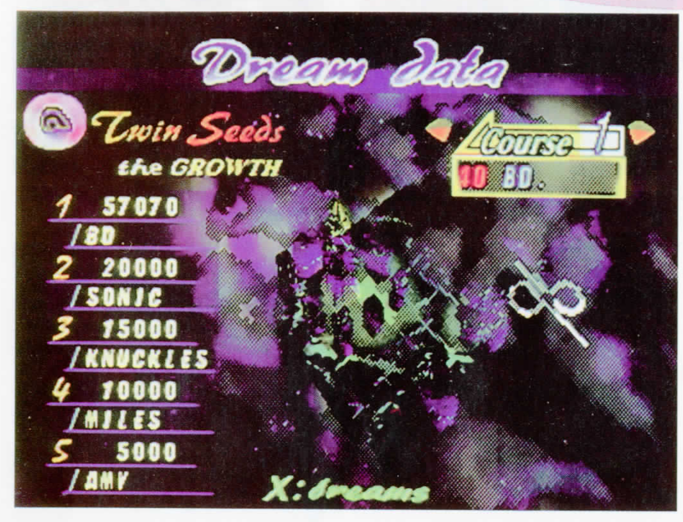

■不過，始終都是用圈圈「埋尾」。


■快完了，又怎會少了寶珠的份兒呢！


■右方的星星是接着的獵物。

TWIN SEEDS

COURSE ONE

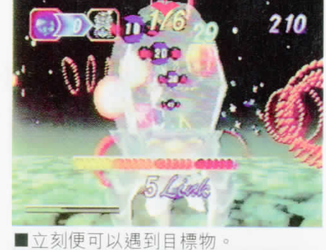




■主角先可以得三粒的寶珠。



■主角一定要跳下去才可以飛行的。



■立刻便可以遇到目標物。

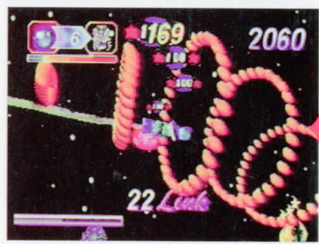
■前面又有一大串的圈圈。



■最後的兩粒寶珠是在右上方的，而且要飛遠一點。



■這一串的圈圈中間是有寶珠的，之前是仍有寶珠的。



■又有一大串的圈圈。



■因為有得「圈珠」，所以要辛苦一點了。

COURSE TWO





■再前啲又有好多圈圈，不過都唔好攞……因為大浪費時間。

■有好多圈圈，不過唔好攞……





■這便是目標物。

■下方的加速器可以使用，不過可能會令速度過快。



■這個有甚麼用的呢？



■將「珠籠」撞破便可以得到足夠的寶珠。



■太快了！撞針圈要扣五秒。



■這四寶珠是非常珍貴的。



■先取波波……



■再將圍着加速器的寶珠和星星取到手。



■這巨石裏的是……「圈」？



■對了！將巨石撞破便會出現一條非常長的圈圈路。

■可以以A級過版了。



■便要走多許多的路了！

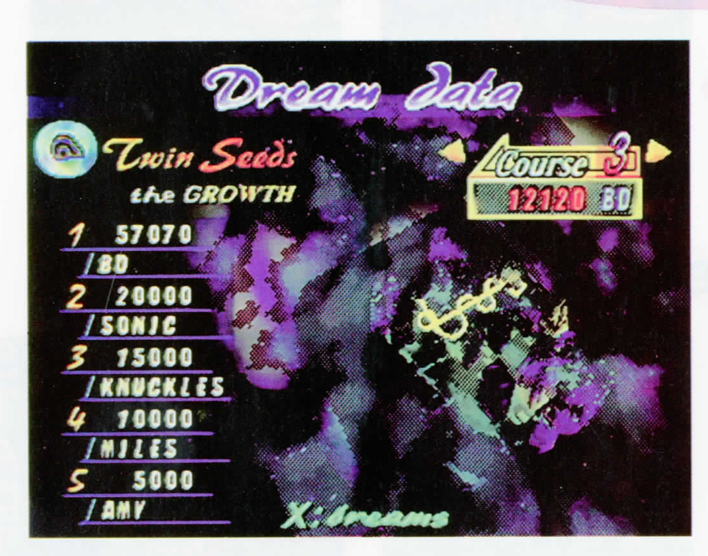


■如果不用圈圈路的話……



■先前的圓形機關便是可放出如此多的星星。

COURSE THREE





■再上前便是一串圈。



■向前直飛，便會見到這波波。

■之後便是四粒星和三粒寶珠。

■之後又是一大串的圈。



■一個又一個的圈圈和星星。



■直衝上去的地方是一個天堂。



■利用加速器向前衝，可以省掉不少時間。



■過了以上便向下俯衝，這樣便會見到這圈和加速器。



■上面的便是第三個。



■前面便是目的地。



■圍着塔周圍有三圈，第一組是有跟寶珠的，



■第二組是跟星星的，

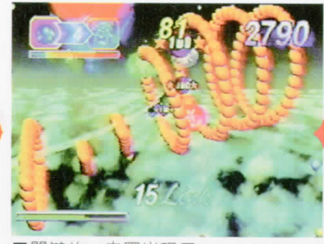




■以加速將所有的波衝破並取得所有的寶珠。



■之後的加速器是最重要的。



■關鍵的一串圈出現了。



■最後一組亦是跟星星的。



■第二組的圈出現了。



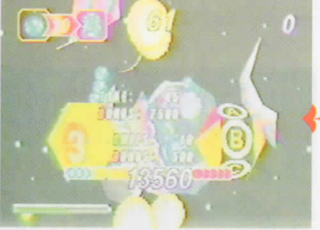
■又是加速器一個。



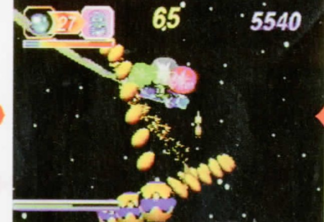
■和以上一樣的一串波和一串寶珠。



■小心針圈，這版的五秒比任何一版也重要。



■過版了！進入最後一段路。



■這是最後的圈圈。

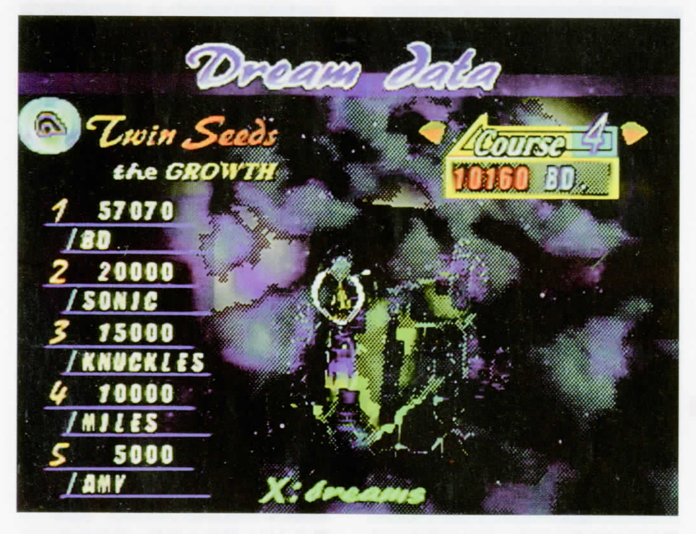


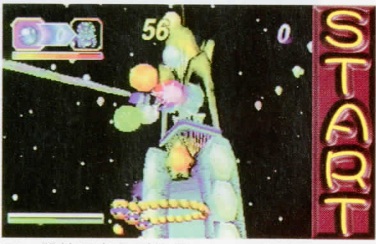
■時間的敵人——加速器。



■在這個圈前面就是最後的路。

COURSE FOUR





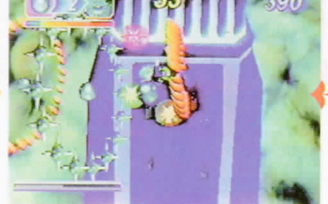
■一開始玩者見到的是NiGHTS的被困處。



■玩者應該從上而下的取得所有的寶珠。



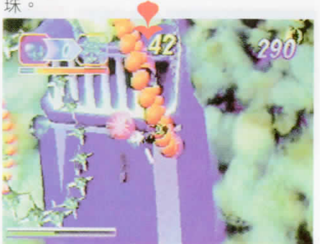
■第二個針圈……



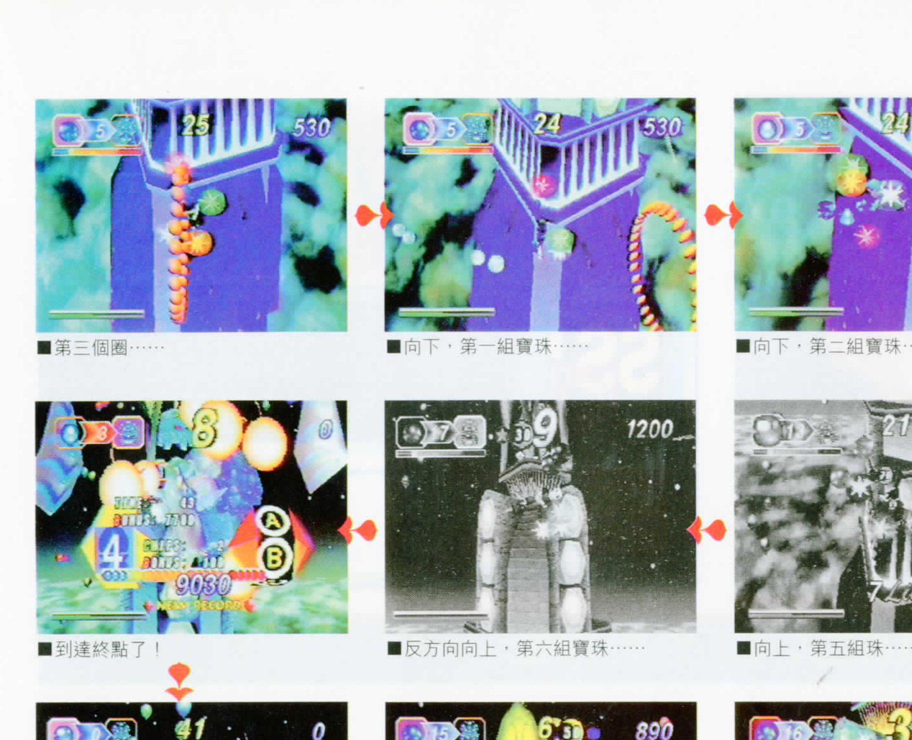
■第二個圈……



■一個針圈……



■一個圈……




■第三個圈……

■向下，第一組寶珠……

■向下，第二組寶珠……

■向上，第三組寶珠……

■到達終點了！

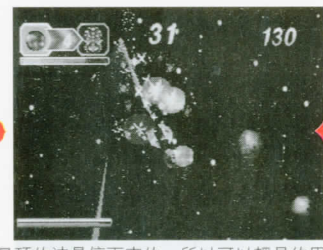
■反方向向上，第六組寶珠……

■向上，第五組珠……

■向下，第四組寶珠……



■這串波是要從相反的方向才可以到達的，否則便永遠會是到達不到的地方。


■給上升的波纏上便會不斷的上升；而在最頂的波是停下來的，所以可以輕易的用加速衝破，當然，在上方也會有圈圈的。



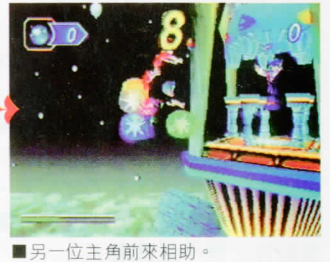
■完成了任務，主角前往救助NiGHTS。



■不過，他一人不夠力量。

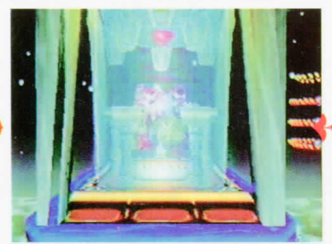


■救星到……



■另一位主角前來相助。

■前往最後BOSS的所在地。



■三人離開鐘樓。



■二人能救出NiGHTS。

■防護罩開始崩潰。





FEDA REMAKE !

文：KAN

製造商：YANOMAN
售價：6300日圓
容量：CD-ROM

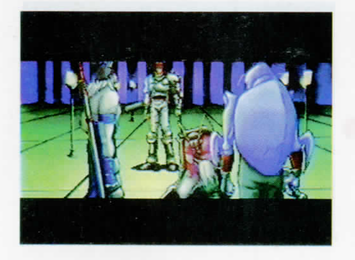
AREA 10 幻影作戰

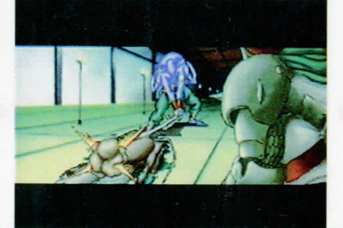
西蘭斯之死

上回說到布蘭亞帶領解放軍一行人前往帝國軍的重點要塞一還利用了西蘭斯的獨有缺點用多比卡基將其打敗。然而當多比卡基將他的HP扣至零之後，本來布蘭亞都想放他一馬，給條生路他走。不過多比卡基卻有不同的看法，雖然西蘭斯是他的同門師兄弟，但也是不可以原諒的，更加不可以留他在世，正所謂放虎歸山必有後患。於是乎他便二話不說的，一劍將西蘭斯劈開兩邊……。WELL，雖說現在是各為其主，但這樣做就未免太不近人情了啦。唔……，這些蒼蠅人的心理真是不可理諭的。

跟着布蘭亞人一行人便離開了AREA 9，向着AREA 10進發。而來到這個地域的目的，就是要打倒帝國軍之四提督一花利亞，然而她曾把布蘭亞他們困於死之地域中，可見她的魔力都有一定的威力，那麼，布蘭亞又可否將其打敗呢？

然而一進入了AREA 10，第一個要布蘭亞他們面對戰鬥的路點，就是西多波露之村(セントボールの町)。當他們跑到入村時，才知道這條村已被帝國軍所佔領，然而兩軍相遇，激戰在所難免，那麼今次又會鹿死誰手呢？









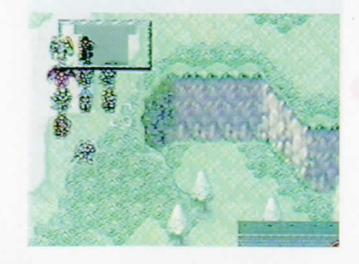
西多波露之村

然而是次戰鬥的作戰目的，並不是要把敵軍全滅，而是要等待敵軍撤走(嘩，有冇搞錯！哩啲係勇者所為咩？？)不過命令始終係命令，唯有照做吧。

由於現在已來到了新的地域，所以就連帝國軍的士兵之實力也增強及LEVEL UP了(即係變咗色囉)，好像那些ネインハルス便是一些LEVEL被提高了敵人來，然而雖然他們的攻擊力及防禦力也提高，但性質及屬性也是一樣的，故玩者用回以前對付開的方法對付之便不是問題。

另一方面，說到是次戰鬥的戰術，由於今回的作戰目的是要等待帝國軍的撤走，所以我軍比較被動點也不要緊。由於一開始我軍就處於地圖的左上方，而且隊員集中，故對攻防也是非常有利的。而玩者也不必心急的派遣我軍隊員上前迎戰。反而敵軍會急不及待的向着我軍陣地攻過來，由於今回我軍佔着較佳的地理優勢，故此帝國軍這樣前進就等如送死。尤是那些飛行部隊，他們會在第一個TURN時就飛進我軍陣地中，那麼玩者就可用物理攻擊強的隊員上前殺敵，再保險的話可以將布蘭亞及艾以移入後線，那麼想GAME OVER都難了。

經過了兩個TURN的戰鬥後，帝國軍也終於撤走了。而西多波露之村也回歸平靜。



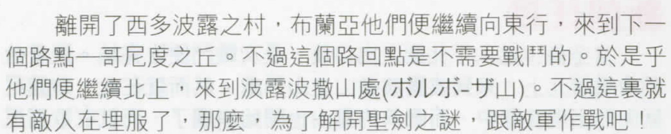






波露波撒山

把西多波露之村中的帝國軍趕走後，那當然要入內調查一下啦。不過就當布蘭亞他們跟一位老伯做「家訪」時，卻從他口中得知一些頗有趣的東西。他說在這條村子之北面有座高山，而且這座山因為太高了，所以是長年積雪的。然而在這個山頂中，是有一條巨大的白龍居住於此，而且更傳聞就是牠把聖劍吞了落肚。然而阿艾以哥一聽到關於聖劍的事，便連耳朵也豎高了寸許，更想前去冰山處闖一闖。而布蘭亞也同時這個想法，於是在村中的武器店光顧過後，便離開了村莊，向着北面之山前進。

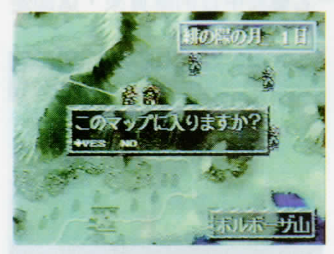


離開了西多波露之村，布蘭亞他們便繼續向東行，來到下一個路點—哥尼度之丘。不過這個路回點是不需要戰鬥的。於是乎他們便繼續北上，來到波露波撒山處(ボルボ-ザ山)。不過這裏就有敵人在埋服了，那麼，為了解開聖劍之謎，跟敵軍作戰吧！

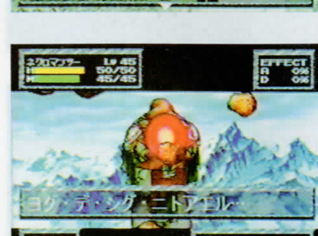
而今次的作戰目的，就是要令我軍全部隊員移到北面的出口處。就以地形而言，今回的地形就比較特別，若果玩者要陸上的隊員北上寬話，就非行S型不可，因為地圖之中央有一座座的小山丘，擋着隊員的去路……。

















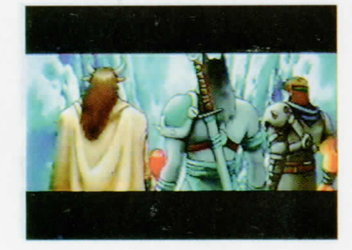
波露波之加入

至於敵人之實力方面，這可跟在西多波露之村的差不多，但由於今回敵軍是不會中途離場的，所以兩軍埋牙的情況也會相繼增加。繼而在上次戰鬥中沒有甚麼機會一展身手的ネクロマンサ今次則會對我軍造成一定的威脅。現在先說說這類敵人的屬性吧。其實ネクロマンサ也是一種魔法師來，而且善用土系之魔法攻擊，而他們的攻擊範圍及攻擊力也頗廣，絕對是一個不可輕視的對手來。由於今次的戰鬥之敵人是沒有甚麼特別弱的敵人，所以要將所有隊員北移可不是一件易事，所以非用一點戰術不可。首先玩者可先把戰場上大部份之敵人殺死，只留下一個敵人，而筆者就膽粗粗的留下了ネクロマンサ。當把敵人殺餘一個後，玩者便可派一個魔法防禦強的隊員(哥米尼斯也可以)在他的附近，引他出魔法攻擊，而其他的隊員則在這個時間溜到北面處。然而當ネクロマンサ出了兩三次魔法攻擊後，MP就會「乾塘」，跟着只會作攻擊力極弱的物理攻擊。故只要這個隊員能捱個這兩招魔法攻擊的話，要順利過版並不是問題來，何況玩者也可用亞利亞替他及全員補體力，所以要全員到達北邊出口的問題是不大的。











新的任務

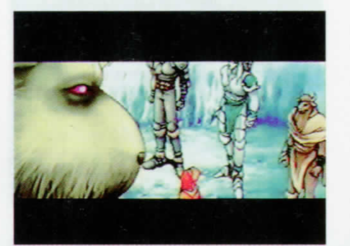
當全員也進入了北面之出口後，是次戰鬥便告完結。跟着他們便繼續北上，來到波露波撒山之山頂處。然而就在此，歌露尼就突然出現在隊中，而眼前的雪山也開始崩爛了，而就在歌露尼的帶領下，他們從雪堆中發現了一隻白色的巨大生物，莫非牠就是村莊中那位伯伯説的吞了聖劍的白色巨龍乎？然而經過了歌露尼的魔法洗體，這條白色巨獸就變了一隻十分可愛的小動物來……。WELL，這個世界上不可思議的事，真是一天比一天多了。

其實牠的名字為波露波，是一名屬於中性的隊員來，這即是説，無論閣下的隊伍是屬於「混亂」或「秩序」，牠也是會入隊的。

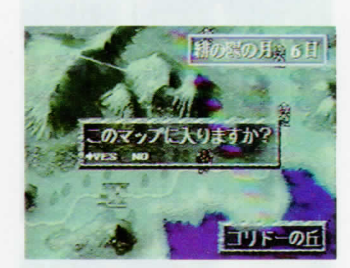
當波露波入隊後，布蘭亞他們便走回到哥利度之丘。就在此時，他們便碰上了哥米爾，而他還向布蘭亞發出下一個命令，就是要向花利亞之要塞—哈迪斯(不是有雞吃的快餐店啊)之宮殿(ハ-デスシヤト)裏進攻，還要把花利亞之首級取下。收了這項任務後，他們便向着東面繼續進發。

到了下一個路點，就是哈迪斯之平原。然而這裏也是有花利亞的手下在此，為了完成此項任務，就和他們決一死戰吧！！



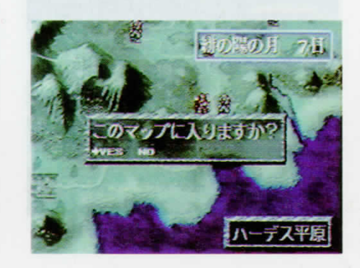










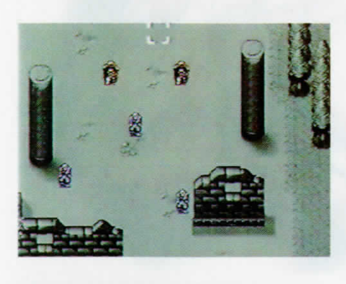




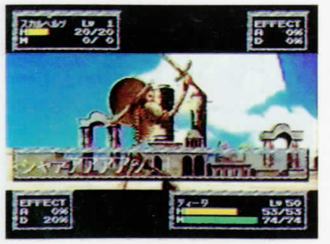
哈迪斯平原之戰一

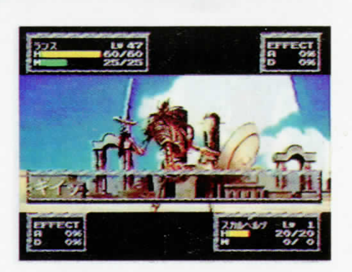
然而今次的作戰目的，就是要把地圖中的所有敵人全滅。由於玩者現在已到達了花利斯的控制範圍，所以敵人也會變得強了，玩者也要加倍小心。好像那些骷髏戰士，雖然它們的HP就只有20點，但物理攻擊也頗強，要小心應付。而對付它們的方法可利用它的至命缺點—HP低來付應付之。基本上它們是不能夠抵當我軍任何一位成員的物理攻擊的，所以先下手為強在這裏就成為了金科玉律。另一方面，也有那些LEVEL 5的喪屍們，然而玩者不要看它們的體力有70多點，就非常利害，其實他們的攻擊就真是弱過鬼，筆者玩了這麼久還未見它能扣得我軍隊員多個1點體力。所以絕對是一個可以不理的敵人來。反而玩者要第一時間處理的，就是那些ネクロマンサ。由於他們會發出頗強及攻擊範圍頗高之土系魔法，為免我軍有甚麼嚴重傷亡，還是盡快用物理攻擊力強的隊員把他們消滅吧。

另一方面，筆者也在這裏講解一下那位新隊員波露波之作戰特性。可能由於牠身體太過巨大的關係，所以移動力極極極低，只得一格！！故此，縱使牠一開始已有很高的LEVEL、一開始已有超凡的攻擊力及防禦力，但卻沒有甚麼機會可給牠發揮發揮，WELL，實在太可惜了。









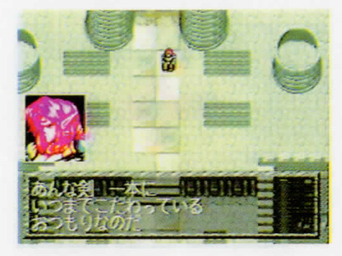


哈迪斯平原之戰二

當布蘭亞他們將這裏的所有敵人打敗後，便可以通過這個路點。然而另一方面，解放軍闖進了哈迪斯平原此事也終於經動了花利亞。由於這班帝國軍的遊擊部隊曾將蘭西斯打敗，故此花利亞她也不敢輕敵了……。

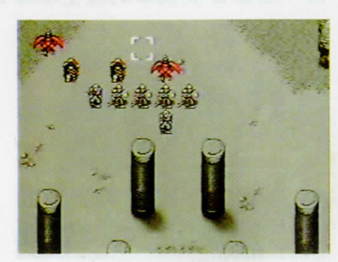
另一方面，布蘭亞他們來來到了第二個哈迪斯平原之路點，然而這裏是一個十字路口來的。而今次的作戰目的，就是要將敵軍全滅，努力吧，各位！

然而是次戰鬥比較特別的地方，可説就是在那個地形上。由於在今次的戰鬥場地中，中間是會有一座類似神壇的東西，各陸上之隊員是不可以跑進去的。而正因如此，敵人是會繞着神壇的兩邊來向我軍進攻的。至於玩者又可以用甚麼方法來應付呢？首先，敵人是會先派出飛行部隊前來攻擊的，那麼玩者應盡早用物理攻擊力強的隊員來把他們消滅之，不然一拖，其他敵軍之隊員就會跑到來，這可就麻煩了。當飛行部隊被消滅後，玩者便要而對其他敵人，好像喪屍及骷髏兵。然而是次戰鬥的處理方法跟上一場戰鬥的一樣，先解決威脅性較大的ネクロマンサ及骷髏兵，最後才將只會扣我軍隊員1點體力的喪屍消滅，這樣才是較保險的做法。





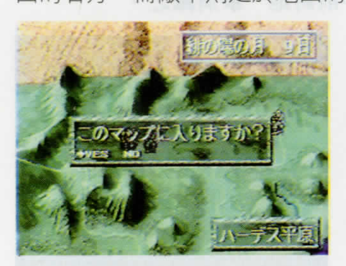


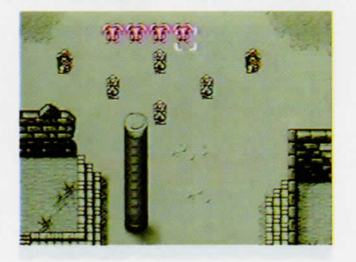


哈迪斯平原之戰三

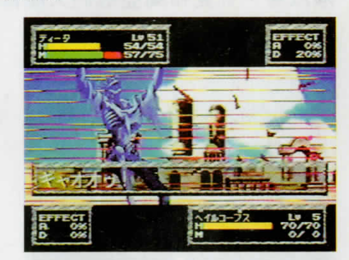
當布蘭亞他們將版圖中的所有敵人消滅後，戰鬥目的亦告完成。然而就在此時，在大地圖中便會有一條捷徑通往花利亞所居往的哈迪斯宮殿中。不過筆者是造攻略的，當然是不可以偷雞行捷徑啦，所以筆者還是會把在哈迪斯平原餘下的戰鬥介紹給大家的。

當布蘭亞他們於十字路口戰鬥完後，便向左行，而這裏也是有帝國軍的士兵的，那解放軍遊擊部隊又要應戰了。而現在先説説這裏的地形及兩軍之佈陣吧。在戰鬥還未開始時，我軍是於地圖的右方，而敵軍則是於地圖的上方。不單如此，在我軍的陣地前還有一道牆，這使我軍的陸上部隊之移動限制大了，所以若玩者把陸上之隊員推得太前的話可説是頗危險的。而且，在今次的戰鬥中，敵軍的飛行部隊之人數比較多，故此，版圖的限制性對牠們根本起不了甚麼作用。再加上今回的空中敵人已被全面強化，所以若我軍的陸上部隊在地理環境不理想之情況下，跟敵軍的空中部隊交戰會是一件頗吃力的事來。而若果玩者不盡早將飛行部隊消滅之，牠們會深入我軍之後防，那就更加危險了。那麼怎樣對付才是辦法呢？首先玩者要讓敵軍之飛行部隊飛過來，之後再用我軍的飛行部隊作迎擊，而另一方面，也可以用陸上之隊員作夾攻，務求可以盡早把牠們消滅。









哈迪斯平原之戰四

本來打到來這裏，玩者就可以直接攻入去花利亞所居往的哈迪斯宮殿中。但是，筆者為了可以儲到更高的LEVEL、為了使布蘭亞遇強愈強、為了可以殺更多的帝國軍，所以筆者還把餘在哈迪斯平原的花利亞爪牙消滅，以洩心頭之忿。

若果玩者在那十字路口中，向右行的話，便會面對彵在要介紹的這場戰鬥。然而今回的作戰目的，就是跟上次的一樣，都是要把敵人全滅。就以今次的戰鬥場地來説，也不算是太特別，只是在我軍陣地前，亦是有一道牆，而牆中間則有一個缺口，而各陸上之隊員則必須通過這裏才可以走出去，所以，各陸上隊員的移動限制在這裏就仍然是存在的。然而不知敵軍是否也知道我軍在這場戰鬥中有這個不利因素，所以他們是會於地圖的正中間，用直線隊形來向我軍進攻的，不單如此，他們還是對正着那道牆的缺口，這即是説，我軍的地面部隊一走出去，便會遇上敵軍。那怎麼辦呢？其實也不是沒有辦法的，我們可以利用敵軍的直線隊形來攻擊之。由於他們是利用直線隊形，所以各隊員也是非常集中，然而這也是用魔法攻擊的好機會。由於敵軍中的骷髏兵是怕火的，所以今回迪他的火炎魔法就大派用場了。只要見到敵軍中的骷髏兵集中在一起，便可立即用迪他上前去，再用火系魔法攻擊之，立即可把它們一舉消滅。









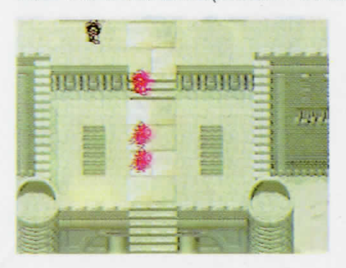
哈迪斯宮殿門外之戰

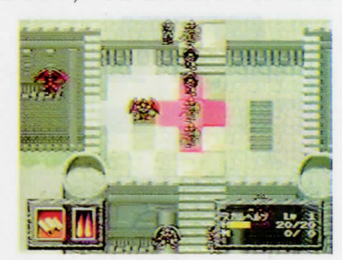
幾經辛苦，將大圈兜完一個又一個，終於也來到了哈迪斯宮殿。然而要把花利斯打倒，可不是一件簡單的事來，首先玩者要面對的，就是一浪又一重浪的帝國兵攻勢。從使他們現在已身處宮殿門外，但帝國軍人多勢眾，布蘭亞他們又能否攻入古宮殿中，手刃花利亞呢？

然而他們已來到了花利亞之基地，守衛當然是相當森嚴，所以戰鬥的難度也增加了。就以地形來説，今次也帶給我軍陸上隊員無限的挑戰，這是由於通往城台的通道也是窄得可憐，只有兩格，這樣會使我軍的陸上部隊在移動上會遇到一定的困難。所以，玩者在是次戰鬥中會比較重用靈活度較高的飛行隊員。那麼今回敵人又會用些甚麼戰術來對付解放軍呢？基於今次的戰鬥場地之性質是跟上次在「哈迪斯平原之戰四」的差不多，都是要我軍的陸上部隊在一條窄窄的通道上前進，所以敵軍也是用回上次的戰術，即是把隊員排成一線，再向前進及攻擊。在上文已提及過這種戰術有一個很大的缺點，就是令隊員集中，這使我軍使用集體攻擊時之效果增加。所以，玩者可以在這裏多用集體攻擊，例如用迪他的火炎魔法來對付骷髏兵，而玩者也可以用阿丹的特殊攻擊，因他的必殺技最多是可以攻擊到4個敵人，而且攻擊力高，故大可常用之(只要MP夠的話……)







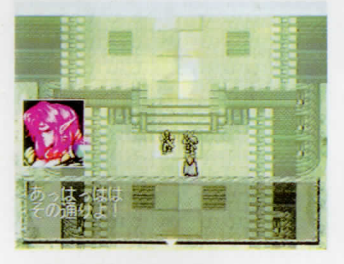


打倒幻影

當布蘭亞他們將城門外的所有敵人打敗後，是次戰鬥便告完成。於是乎布蘭亞、艾以及哥米爾便直接殺入城中，找那魔女花利亞。不過當他們跑到入去時，卻發現入內裏一個士兵也沒有。唔？究竟是甚麼胡蘆賣甚麼藥呢？正當他們想得出神之際，花利亞就突然在他們前出現！還説這裏就是他們葬身之所。跟着一道強光，便把他們攝入另一個空間中……。原來這裏是一個由花利亞所製造出來幻術世界來，而她製造這個世界的目的，就是要消滅布蘭亞他們一行人。與此同時，她還弄多了4個分身出來對付解放軍。究竟布蘭亞他們又能否逃出這個幻界呢？

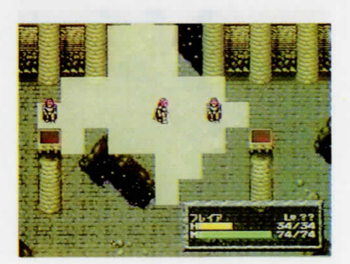
而要逃離這個幻界的唯一的方法，就是要把花利亞的真身打倒。那麼哪個才是她的真身呢？這真是簡單過簡單，就是在圖面最上方的那個，那即是説，只要把這位花利亞打倒，便可以離開幻界。不過要把最上方之花利亞打倒，就最好把其餘的花利亞也打倒，可以儲多點LEVEL嘛。然而，那些花利亞又有甚麼攻擊特性呢？

既然是帝國軍的四提督之一，故其魔法攻擊是會有一定之程度。而玩者可不要被她攻擊到，因為她的魔法是會令我軍隊員之HP變成1之瀕死狀態。然而她們的防禦力就真是麻麻，故玩者可以先下手為強，在她們還未山手前將她一擊消滅之。







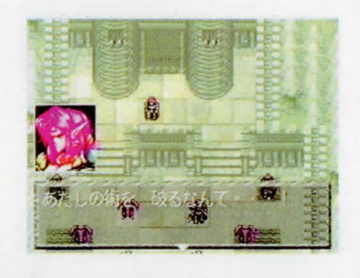


花利亞之死

幾經辛苦，也把真身的花利亞打敗了。但各玩者不要以為這樣就可以把花利亞消滅，其實在AREA10的戰鬥還未完結的！！當布蘭亞他們反回現實世界後，才發現花利亞已集結了大量帝國兵於此，等着跟布蘭亞決一死戰。好了，看來跟花利亞之戰已到達了最後階段，作戰吧！！

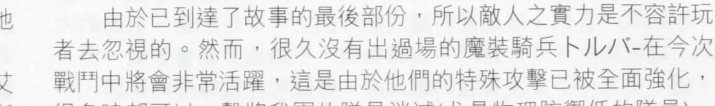
今次的作戰目的，非常簡單，就是要把花利亞打倒。不過在她之前，當然亦是有大量帝國軍來擋着大家之去路。幸好的是，今回的作戰場地可跟上次的闊了不少，那麼，我軍的所有隊員也可以發揮其所長了。至於敵軍的實力方面，不論是敵人的種類及數量，查實就是跟上一次戰鬥中的差不多。故玩者大可以用回之前所用的攻略方法對付之，再加上今次的版圖大了，所以玩者要取勝的話並不困難。那麼玩者又可以利用甚麼方法對付花利亞呢？其實她的魔法攻擊雖然很強，但物理防禦實在太差了，而且又不會動，所以要對付十分之易。只要待她變了紅色，再用物理系必殺技斬之WELL，那麼就可以在她還未出到一招前，把她消滅。

當花利亞被消滅後，戰鬥亦告完結。而由花利亞的魔力所造出來的宮殿，亦跟花利亞一起消失於世上。然而為了使布蘭亞他們能逃出宮殿，歌露尼便使出了第三隻的力量……。









到達艾露米蘭之村

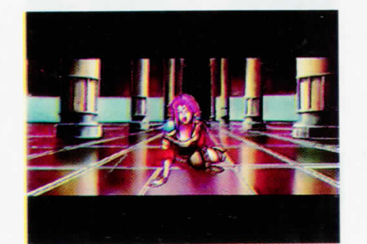
終於，魔女花利亞終被布蘭亞他們所打敗。而另一方面，外表善良可愛的歌露尼卻「唔聲唔聲，嚇你一驚」的使用了三隻眼的力量。看來，她現在的角色已被變為謎之少女……，那究竟她還有甚麼秘藏的力量呢？

當布蘭亞他們到達了AREA11，第一個要面對的路點就是艾露米蘭之町。而各玩者也可以放心，因為這裏是還未被帝國軍所佔據的，所以大家可以大搖大擺的在村內跑。然而這裏也是有武器店的，所以大家可以在這裏把隊員POWER UP。當買過武器及跟哥米爾商討過戰略後，布蘭亞他們便離開了艾露米蘭之村，向着下一個路點進發。然而下一個路點，就是多蘭哥姆之丘(ドラゴムの丘)，而這裏是需要布蘭亞他們戰鬥的。

由於已到達了故事的最後部份，所以敵人之實力是不容許玩者去忽視的。然而，很久沒有出過場的魔裝騎兵トルバ-在今次戰鬥中將會非常活躍，這是由於他們的特殊攻擊已被全面強化，很多時都可以一擊將我軍的隊員消滅(尤是物理防禦低的隊員)，所以他將會是我軍的最大敵人來。而今回的戰鬥目的，就是要將飛馬騎士(ベガサス)打倒。那麼，怎樣才可以很有把握的在這場戰鬥中取得勝利呢？

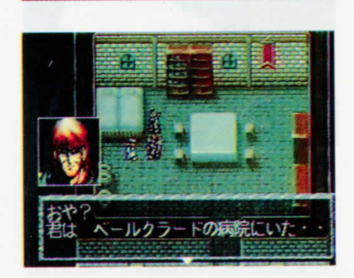


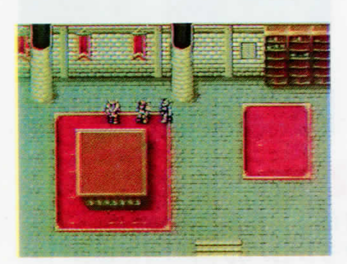














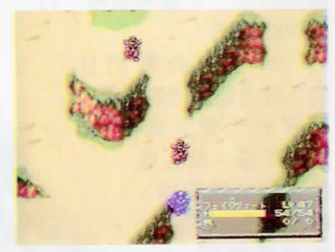
多蘭哥姆之丘之戰

如果要有把握的在這裏取得勝利的話，可不能不用一些較有效的戰術來應付之。首先玩者要確定魔裝騎兵トルバ-為最強的敵人，而且是要盡早消滅的目標來。要對付魔裝騎兵トルバ-的方法，一如以往筆者使用的「步法差攻擊」應付之。即是待魔裝騎兵自己走過來，但又不夠格數攻擊到我軍之隊員後，再用必殺技攻擊來斬他。不過，由於魔裝騎兵的LEVEL已被大大提高，所以有時一擊是不可以將他們打死的，而且他們的佈陣也對我軍十分不利，因為今次他們是會一隻魔裝騎兵在前，一隻在後的攻過來，所以就算我軍有隊員可一擊把前剬的魔裝騎兵打倒，但攻擊過後的不能動狀態下，就會被後面那隻魔裝騎兵所攻擊，故此亦不是一個很有效率的戰術來。唔，玩者其實玩者可以盡量等到前後兩隻的魔裝騎兵都動過而變做紅色後，才走上前去斬殺之。這樣就可以將危險性減至最低。又，由於今次的戰鬥有如此強橫的敵人，故此兩位主角布蘭亞及艾以被魔裝騎兵攻擊到的機會也增加了，而為了減低玩者GAME OVER的機會，應把他倆的LEVEL提升至50或以上，不然被魔裝騎兵一擊把主角打倒而GAME OVER就不妙了。



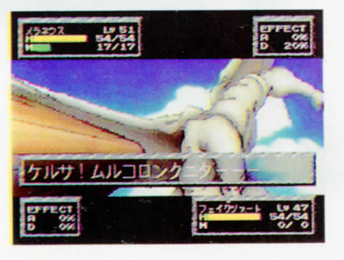














高露尼露度之戰

當布蘭亞把上回戰鬥中的飛馬騎士打敗後，戰鬥亦告完結，於是乎，他們便向着下一個路點進發。而下一個路點，就是以魔法師(アルテアメイジ)為首之帝國軍所佔據了的高露尼露度地域，(グロ-リ-ロド)那麼，解放軍遊擊部隊又能否將這些敵人打倒呢？

既然是要對付以魔法師(アルテアメイジ)為首之帝國軍，故今回的戰鬥目的，就是要將魔法師打倒之。幸好的是，上回的大敵—魔裝騎兵在今次戰鬥中沒有參與，不然這又是會苦戰一場。不過，這裏也不是沒有強的敵人的，好像那些蜜蜂形的東西，不要看牠們細細粒，其實牠們是擁有頗強的攻擊力，而且移動力又高，故很容易深入到我軍之後防，攻擊到布蘭亞及艾以這兩位主角。然而，解決牠們的方法也是十分簡單，這是由於牠們雖有頗高的攻擊力，但防禦力就非之低，所以可在牠還未來到前，用任何一個隊員之普通攻擊來將牠一擊消滅。

另一方面，今次戰鬥中出現的モルグライゼ卻使無前例的可以擋到我軍隊員的攻擊，故他們的攻擊力雖不是特別利害，但也可說是一種難纏的對手來。至於對付頭目魔法師的方法也十分簡單，只要在他們還未作攻擊時用物理攻擊攻擊之。

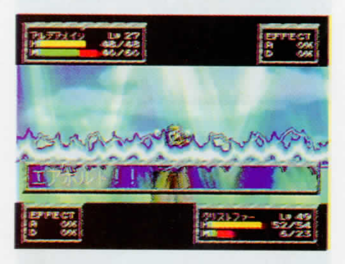
















高蘭哥巴露度門前之戰

把在高露尼露度的魔法師打倒後，布蘭亞便繼續向東面進發，來到了高蘭哥巴露度門。(グランコバルト門)而在這扉門的後面，就是帝國軍的另一要塞—高蘭哥巴露度要塞。而在這裏等着布蘭亞的，就是他以前的好朋友達斯古。

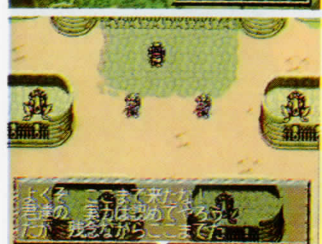
然而已得到了聖劍力量的達斯古，為了要証明自己的力量已得到提升，正期待着跟布蘭亞作一個單對單的生死決戰……。

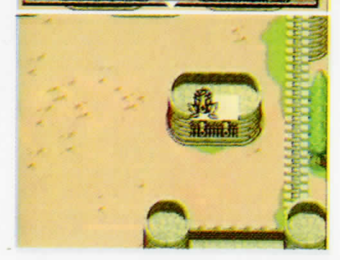
雖然遊擊部隊已來到高蘭哥巴露度門前，但帝國軍又豈可這麼容易讓他們進入呢？於是乎就在門前放至了一個又一個的炮台，可讓解放軍一行人不能通過。

而今次的戰鬥目的，就是要將所有隊員也移到北面之鐵閘前。不過，就在通往北面之鐵閘途中，是會有6個炮台來阻擋我軍前進，更而，在前面更有兩位魔裝騎兵在等着各位。由於魔裝騎兵仍是一等一的強敵人，所以還是先把這兩隻魔裝騎兵消滅之。而消滅的方法，可參考之前的「多蘭哥姆之丘之戰」。不過，在跟魔裝騎兵戰鬥的時侯，勿接近那些炮台，不然入了它們的攻擊範圍就會有被射中的危險。







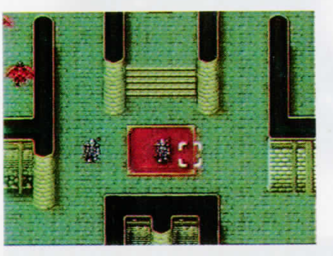


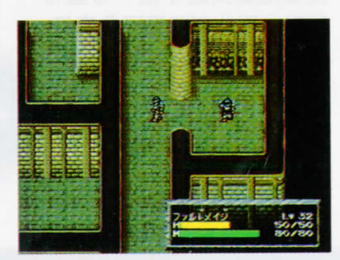
高蘭哥巴露度要塞之戰

當把魔裝騎兵消滅後，遊戲便變得簡單及容易了，這是由於現在玩者要面對的，只是一些幾乎被固定了的炮台。然而在這個6個炮台中，除了在版圖中央的那兩個是會擋着玩者的去路外，其餘的，只要玩者不是走近，它們是不能作出攻擊的。所以，玩者應先版圖中央的那兩個炮台消滅之，跟着再把一部份的隊員北移。而若果玩者想儲多點LEVEL的話，就可以向其他的炮台埋手，由於它們的活動範圍極有限，所以基本上它們是任你魚肉的……。不過玩者也不可以落極忘形，可要記着要留下一個活口，待我軍全員北上，不然最後便沒有LEVEL加的了。









把所有隊員也移到北門後，布蘭亞他們便跑了進去要塞的大堂中，各着要塞之心藏地區進發。不過就在這個大堂中，已有一班帝1國軍的守衛等着招呼他們。然而布蘭亞他們為了取回聖劍，便跟他們戰鬥起上來……。

今次的戰鬥目的，就是要把敵軍全消滅。另一方面，這裏比較特別的地方，可說是這裏的地形。這可說是一個九曲十三彎的大堂來，由入口至出口需要兜兜轉轉，好像把戰鬥的難度也提高了。但其實不然的，只要戰術運用得好的話，這場戰鬥是不難應付的。



決戰達斯古



首先，在戰鬥還未開始前，我軍是於地圖的下方，兩邊各有一條通道可通往上面之出口處，而敵人則是散佈在地圖上的角落裏。然而經過筆者的觀察，發覺敵軍在今次戰鬥中的戰術特點，就是敵軍主要是會分兩道人馬前來攻擊的，會用魔法攻擊的，就會從右邊通道進攻，而屬於物理攻擊型的，就會使用左邊之通道。由於懂魔法攻擊的敵人只有兩個，故此威脅較細，所以筆者就用布蘭亞及艾以擋着右路，以便攻擊這兩位魔法師。另一方面，由於敵人之物理攻擊隊員較強及多，故其餘的隊員就全跑向左面之通道，以便攻擊之。不過，玩者也要小心在云云的物理系攻擊敵人中，是會出現兩隻魔裝騎兵的。所以在進行攻擊的同時，也要小心自己的步數，可要盡量被免被魔裝騎兵所攻擊到。而對付他們的方法，可照用回上文所提及的步法差攻擊對付之。

終於，也把在大堂內的帝國軍消滅了，於是乎，艾以及布蘭亞便繼續前行，向着要塞的深處進發。而就在前行的途中，一張布蘭亞熟悉的面孔就出現在他的眼前，而這張面孔的主人，就是布蘭亞的舊戰友，達斯古。









取得聖劍

「究竟你為何還要戰鬥呢？聞說解放軍已開始解除武裝了，你這樣再戰鬥下去，還有意思嗎？」這就是達斯古見到布蘭亞問的第一條問題。然而，布蘭亞反而覺得，只要一有哥巴魯度日的存在，這片大陸也無法得到和平的，所以，他一定要戰鬥到底。到了現在他們的分歧還是那麼大，看來，來這兩位昔日的好友，已到了無可選擇的地步，一定要跟對方來一個生死決戰了，就是這樣，布蘭亞別過艾以，獨自跟達斯古上了一個無人的密室中，含淚的跟達斯古決鬥。









在今次的戰鬥中，就只有布蘭亞一人出戰，而敵人亦只有達斯古一人，所以是一場非常簡單的戰事來，絕對可以在5分鐘來完成。首先戰鬥一開始，布蘭亞便可用必殺技攻擊，之這時應可扣掉達斯古七成的HP，雖然跟着達斯古會還手，還會扣布蘭亞五十多點的HP，但不要緊，只要下一TURN一開始，布蘭亞便可用多一招必殺技把他了結。

當布蘭亞把達斯古打倒後，正如達斯古他自己所說的，他終於到了解脱，也變回以前的達斯古。而達斯古為了助布蘭亞一臂之力，還把那把劍交給了他，希望布蘭亞能用此劍將哥巴魯度打倒。然而他說了此句話後，便沉睡在他好友的懷中，然而是帶着微笑的，永遠永遠地沉睡下去……。



AREA12 正義之紋章

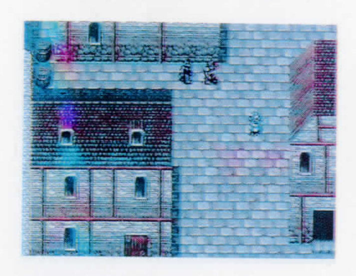
露高梳度露市

縱使把自己的好友親手殺死是一件很難受的事，也許是比死去的感覺更加的痛、更加的苦。然而，他卻是解放軍遊擊部隊的隊長來，必須把悲痛的心情收藏起來，繼續帶領解放軍把哥巴魯度打倒。然而不經不覺，他們已在到帝國軍的中心地域，亦即是哥巴魯度藏身之所，也許，現在已離最終判審的日子不遠了。

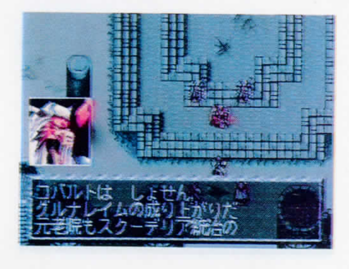
而布蘭亞他們來到這個地域所遇到的第一個路點，就是露高梳度露市(ルクソドール市)，然而在這個路點中，玩者是不需要戰鬥的，反之，這還是一個補給站來，玩者可以來這裏買武器及一些補品。然而，這裏亦是整個遊戲中最後的一條村莊，有甚麼需要的話可要盡快買下，尤是那些補HP及MP的道具，在後面的苦戰中絕對是有着一個重要的地位的，故貫多無妨。(只要你有錢)

離開了露高梳度露市，遊擊部隊繼續向着哥巴魯度的大本營—哥巴魯度大聖堂進發。不過就在前面的哥巴魯度廣場這個路點中，其中一位的帝國軍提督已在這裏等着他們……。

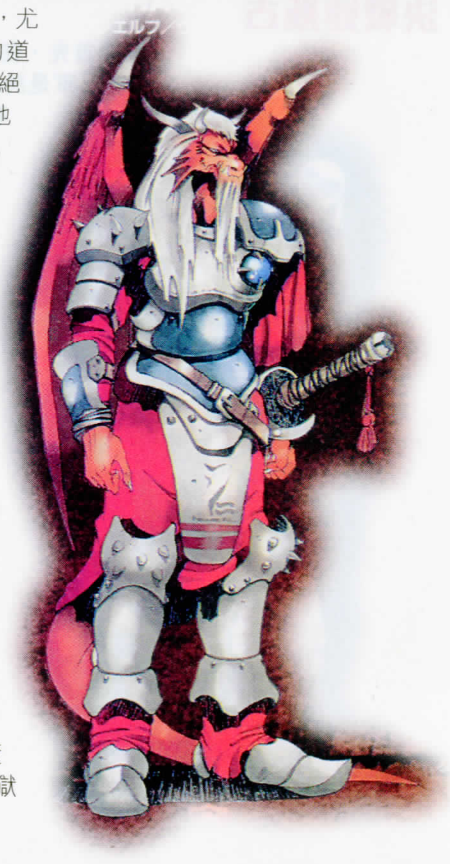
原來等着他們的帝國軍提督，就是為了自己的聲名及權利連自己的兒子也可以施以毒手的巴度。然而他還是執迷不悔的擁護着帝國軍。那麼，還是把這個不懂時務的老頭送往地獄吧！！













哥巴魯度廣場之戰

還是先説説這裏的攻擊吧。如果就以地形來説，這裏可説是沒有特別的地方，只不過是平地一塊而已。而玩者要注意的地方，就是今次戰中所出現的敵人。這是由於對玩者有極大威脅的魔裝騎兵今次再出現，而且是有三隻之多，故這可令到玩者們頭痛非常。而對付敵軍之方法，就同以往的一樣，先把魔裝騎兵打倒，再把其餘的敵人消滅。不過要消滅他們談何容易？因為他們的防禦力也算高，普通的必殺技未必可以一擊了結之，再加上玩者可要留回些MP來對付巴度，所以玩者在戰鬥前買多些補品就是用於這個時侯了。然而，由於今次敵人較強，所以布蘭亞及艾以是很有機會被魔裝騎兵所傷，而為了減少GAME OVER的機會，請盡量令到他倆的體力在何時都是處於常滿狀態。

把帝國軍的雜魚也收拾後，餘下的就只有巴度一人，然而他有着極高的攻擊力及防禦力，然而對付他也不是沒有辦法的。首先把隊中的所有能作必殺技攻擊的隊員補滿HP，再一窩蜂的沖上去。由於巴度就只有一人，他每TURN只可以攻擊一個隊員，所以，集艾以、布蘭亞、斯斯馬路等人的必殺技，是可以在一個TURN之內把他打倒的。









露高梳度露之戰

把巴度打敗後，他那加入了解放軍的兒子李加度也出現了，還勸告父親脱離帝國軍，不過身為帝國軍提督的頑固老頭，又怎會聽這個不肖子的勸告呢？然而，巴度的援隊也來到了，就是這樣，巴度便別過解放軍，乘着他的巨龍，離開了這裏。之不過，正所謂放虎歸山必有後患，看來布蘭亞他們犯了一個兵家大忌……。

打敗過巴度後，解放軍繼續北上，繼而來到下一個路點一露高梳度露。然而在這裏卻又出現了帝國兵，而為了可以打哥巴魯度，把這個世界回歸和平，這場戰鬥是一定要面對的，努力呀！布蘭亞！！

由於在這場戰鬥中是沒有甚麼帝國軍提督作波士，所以相對來説是易打了的，但玩者們也不可以掉以輕心，因為仲使這裏沒有波士座陣，但雜魚們卻已有一定的攻擊力。而在這場戰鬥中玩者要注意的，跟往常一樣，都是那些魔裝騎兵，所以玩者亦是要將他們看成第一攻擊目標，應盡早消滅之。但由於在配至上他們離我軍隊員不太遠，故戰事開始後玩者不可將隊員移得太前，不然在第一TURN便會給魔裝騎兵到，這可不對我軍非常不利。另一方面，玩者也要小心那些蜂型敵人，因為牠們也是擁有頗高的攻擊力的，但幸好防禦力低，可以用普通攻擊收拾之。







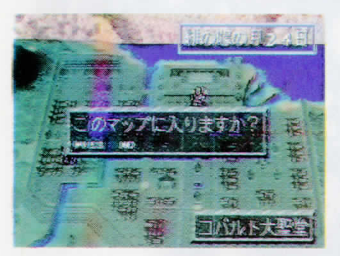


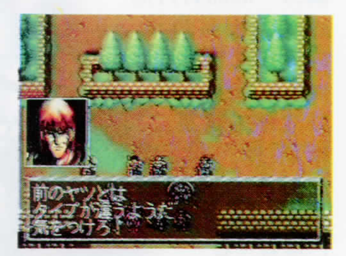


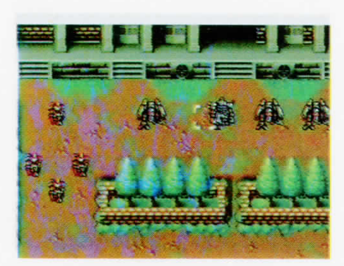
哥巴魯度大聖堂門前之戰

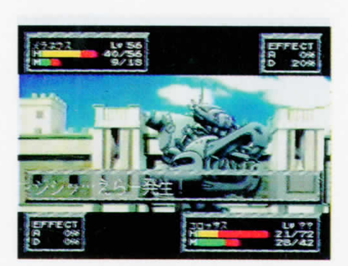
把在露高梳度露中的敵人全滅後，布蘭亞他們繼續前進。終於，也來到了哥巴魯度大聖堂，這即是說，跟哥巴魯度決一死戰的時候終於來臨了。之不過，就在這個哥巴魯度大聖堂門前，出現了一批機械人，看來它們是用來守門口的，那麼即是說，若解放軍不把它們打倒，是不能內進繼而把哥巴魯度打倒。然而，這些只不過是沒有生命的爛銅爛鐵，還是把它們殺個片甲不留吧！！

在今次的戰鬥中，敵軍是會用盡我軍面前的四通道向我軍進攻。不過幸好的是，敵軍之先頭部隊只是一班攻擊力麻麻的機械人來，然而防禦力也不是太高，故玩者可以把隊員平均地散佈在地圖上，再跟這班機械人作遊擊，然而要把這班機械人打倒是不難的。然而跟着玩者要面對的，就是那些機械炮。之不過，筆者也不覺得它們很強，只是防禦力、攻擊力、體力都高過那些機械人些罷了。然而它們的移動力卻不高，故玩者用隊員把它們圍攻也不是太難的。但若果玩者的補品不足，那麼在對付機械人及機械炮時就應少用必殺技。因為要留待多回MP來對付在這場戰鬥中的波士──哥羅沙斯……。







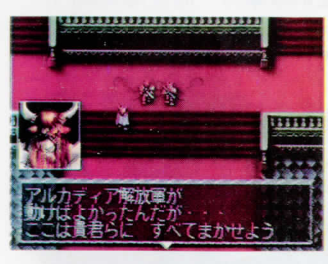


哥巴魯度大聖堂內之戰

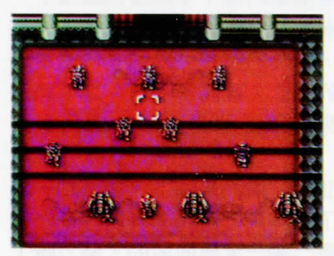
在這場戰鬥中的波士──哥羅沙斯(コロツサス)，據筆者印像中，它是第一次出場的新敵人來。不過這也不大要緊，只要能把它打倒便是了。現在先講解下它的特性，基本上它是用MP作雷電攻擊，(但可不是用魔法)，而這招的攻擊距離就有3格，而攻擊範圍則有5格，(即是可以在在同一時間攻擊到最多5位隊員)，所以在圍外遊鬥是沒有甚麼益處的。而筆者建義的方法，就跟巴度作戰時一樣，一窩蜂的沖上去重重圍着它。不過，由於這個波士是可以作群體攻擊的，若果被它作出第2TURN的攻擊時就會有隊員傷亡的危險，所以玩者要盡量在1 TURN之內，用盡各人的物理系必殺技將其消滅之。

把這個哥羅沙斯打個稀巴爛後，他們繼續殺入哥巴魯度大聖堂內。就在這時，達斯古之父─路高就突然出現，還擋着解放軍的去路。可惡……，難度他就是保護哥巴魯度的最後一人嗎？也許只要連路高也被打倒，那麼帝國軍就只餘下哥巴魯度一人在孤軍作戰。

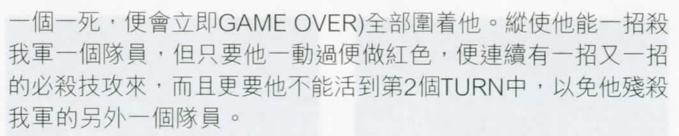
就在這場戰鬥中，玩者也是需要注意那3隻魔裝騎兵，看來除了路高外，整場戰鬥中最強就是他們了。由於今次出現的魔裝騎兵共有3隻，所以他們是會分開兩隻及一隻的用兩邊之通道來向我軍進攻的……。











決戰哥巴魯度

所以，玩者要在魔裝騎兵較多的那面放多兩個隊員對付之。而對付他們的方法，可以用回之前筆者時常使用的步法差攻擊。至於魔裝騎兵以外的敵人，其威脅不是太大，故慢慢收拾他們也不是問題來，最主要的，還是解除魔裝騎兵的威脅。

當玩者把所有雜魚也消滅後，餘下的，就只有路高一人。不過在這裏筆者卻沒有把握能一個隊員也不死而完成任務，因為路高的必殺技攻擊實在太強，基本上所有我軍之隊員也不能捱得過他一招的攻擊的……。所以對付他的方法，玩者可用回之前對付巴度手段，用所有隊員(但除了布蘭亞及艾以以外，因為他倆其中一個一死，便會立即GAME OVER)全部圍着他。縱使他能一招殺我軍一個隊員，但只要他一動過便做紅色，便連續有一招又一招的必殺技攻來，而且更要他不能活到第2個TURN中，以免他殘殺我軍的另外一個隊員。

終於，也來到了帝國軍的領導人──哥巴魯度的面前。就是因為他，弄到這個世界生靈塗炭；就是因為他，弄至民不僚生，現在只要把面前這個大魔頭了結，那麼世界就可以回復和平了，所以，拜託你們了，解放軍遊擊部隊！！努力呀！！布蘭亞！！







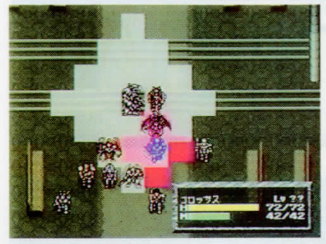


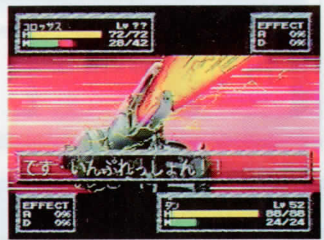
哥巴魯度之最期

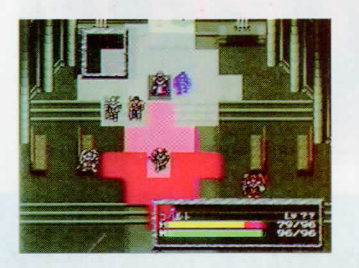
於這場戰鬥中玩者要面對的先頭部隊，就是那些魔装騎兵。由於這裏出現的魔装騎兵共有4隻之多，這可真是非常難對付。不過，除了用步法差攻擊外，我真是想不到有甚麼更加好的方法了。而筆者可以講的，就只可說，為了盡量減低我軍的傷亡，應在他們還未作出攻擊時把他們消滅之。而且玩者也要應真地計好步數，以免被魔装騎兵攻擊。

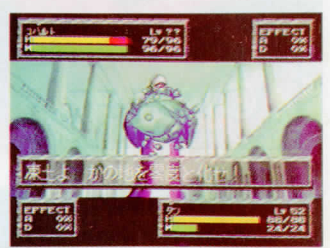
當把那那些魔装騎兵全滅後，跟着玩者便要面對那些哥羅沙斯，而且不是一隻，而是3隻！要在同一時間對付3個波士級的人馬，可是一件非常吃力的事來。而對付他們的戰術，唔……，玩者應把我軍之隊員盡量分散些，再用「人多蝦人少戰術」對付之，此舉會令到哥羅沙斯的群體攻擊之效果減低。但無論如何，這也會是一場苦戰來……。然而把3隻哥羅沙斯打倒後，便是跟哥巴魯度作最終之戰的時侯了。

然而他是一名只懂使用魔法的敵人，之不過，他使用的魔法不但攻擊力強，而且攻擊範圍極廣(攻擊範圍25格，攻擊距離3格)，所以根本上是避無可避的，那唯有跟他硬撼了。跟對付其他波士一樣，先把主角以外的隊員把他重重圍住，再不停向他作出攻擊。





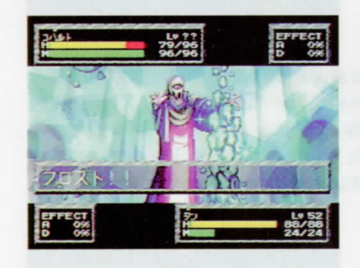


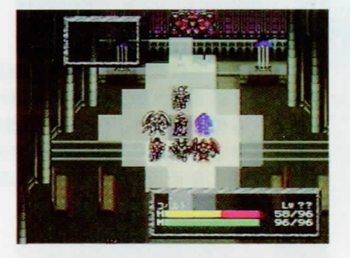


時之繼承者

當然哥巴魯度是會用群體魔法攻擊來對付我們的隊員，但基於FEDA定律：攻擊範圍越廣，攻擊力越細，所以各隊員捱4、5 TURN也不是問題來。雖然有時隊員只可扣他1點的體力，但不要緊的，繼續努力，而且更不要浪費機會去幫他們補體力，就由得他們去戰死吧(反正都爆機咯，理得佢死吖)。然而，當哥巴魯度身邊的隊員死得七七八八時，他自己也已經偏體鱗傷，到這時侯，布蘭亞及艾以就可跑上去再用必殺技將其了結。

終於，哥巴魯度也被打敗了，但，突然之間，在布蘭亞身邊的聖劍突然起了變化，還飛向哥巴魯度處。這時，哥巴魯度手持聖劍，直指上天，繼而用此來吸收聖劍無比的力量。而且還向聖劍許願，希望成為時之繼承者。之不過，歌露尼卻好像已知道些甚麼秘密似的，只是氣定神閒的說：「他並不是時之繼承者……」然而說了這句後，歌露尼自己也跟聖劍起了共鳴，然而她這時才知道，自己就是時之繼承者！跟着，歌露尼就利用時之繼承者擁有的精靈力量，對哥巴魯度作出最後的審判。然而在哥巴魯度手上的聖劍也立即作出反應，還把他擊傷，哥巴魯度應聲倒地。







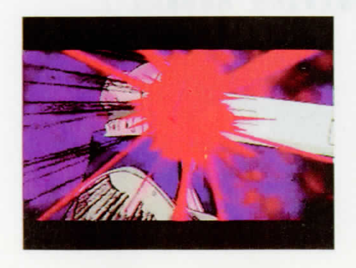


戰鬥之終結，仍另一個故事的開始

然而，現在可是消滅哥巴魯度的最佳時機了，於是乎歌露尼就把聖劍交給布蘭亞，而手持聖劍的布蘭亞，也感到它的力量，於是乎一口氣的沖上去，一揮劍，就把哥巴魯度的頭髏一劍插穿。然而，哥巴魯度也不知倒地，跟着還化了一度黑煙消失了。之不過，由於這間大聖堂是由哥巴魯度的魔力所建的，所以哥巴魯度一死，這個大聖堂也開始倒塌，幸好的是，得到了歌露尼的魔法之幫助，用了移動魔法令到大家也能脱逃生天。

就在一個金黃色的海岸上，有一個擁有着欣慰眼神的勇者，望着那遠不可及的火紅色太陽，嘴角露出了點點的笑容。也許，這個眼神及笑容已把他怎樣也掩飾不到的倦意及悲哀心情也表露出來。然而就是因為他能把這些痛也接受過來，才能令這個世界回復和平。雖然他失去了自己最好的戰友、失去了自己的左手，但他對這些，卻只會埋於心深處，永遠永遠的……。

然而就在這個世界的另一個角落，一個黑暗的角落裏，新的野心家也再出現了，為了他自己的慾望及理想，他會不擇手段，甚至把自己的靈魂賣給魔鬼，也許……，他自己已經是一個魔鬼來。(THE END)



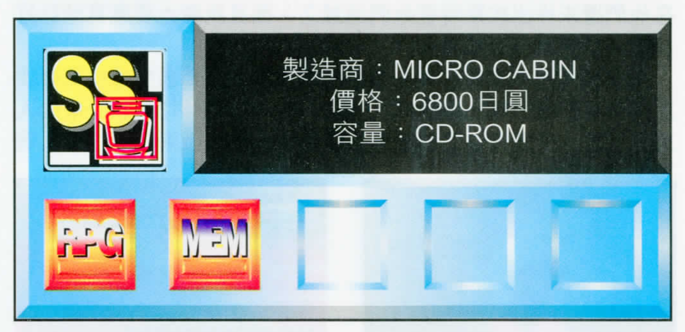












上回提要

由於通往死影居城的路被他所設下的魔法障壁所阻隔，露斯安等人只好照着那位「了」個不停的「魔法構造遺跡物總合研究所」所長的話，到妖精世界向妖精王及妖精女王手上借用妖精國的寶物「星之鏡」及「月之瞳」。在達成了兩人給予眾人的試練後，兩件寶物終於到手，故事又再次回到現實世界中……

眾人回到比卡班城後，第一時間來到了「魔總研」找那位所長……

所長：「你們將『星之鏡』及『月之瞳』取到手了哩。借助道具的力量，我可以讓你們轉移到魔法障壁的內側了。不過，在這之前，你們準備好了嗎？不購物也可以了嗎？」

若各位認為現時的裝備已經足夠，便可在這裏選擇是的（はい）。

所長：「那麼，我就幫你們瞬間轉移了。」

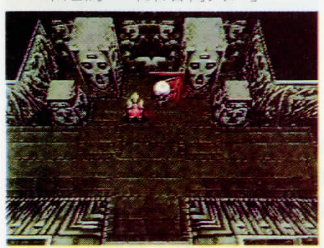
露斯安：「怎樣呢？」

所長：「是令施了瞬間轉移魔法的『任意門』出現了。通過這門的話，相信會在布拉斯（ブラス）附近出現的了。首先在布拉斯收集一下情報了啊。沒問題了嗎？……那麼，出發了。唏————！」

所長施法之下，竟然出現了「叮噹」故事中常見的道具任意門，進入了這門之後，是一個類似上次轉移往妖精界時到過的房間，不過今次就沒有那麼順利了……

「等等！」

卡尼約：「來者何人！」





黑暗魔法師：「我是死影大人的手下之一，黑暗魔法師（ダーク・メイジ）。影后她們就是被你們打倒的嗎……」

卡尼約：「嘻，沒有甚麼大不了的對手吧。」

黑暗魔法師：「不要以為我也是一樣的啊。不肯順從死影大人的愚人們，讓我來懲治你們吧！」

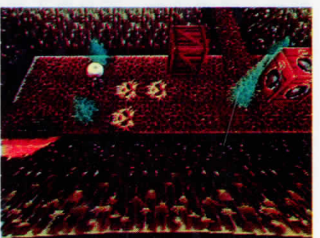
一場沒有預計的戰鬥就這樣展開了。這位暗黑魔法師最喜歡使用催眠魔法，不過由於出戰的就只有他一人，所以實際上這不是一場太難應付的戰鬥，而且他在戰敗後亦不會有甚麼遺言，足可證明他的實力只是很普通……



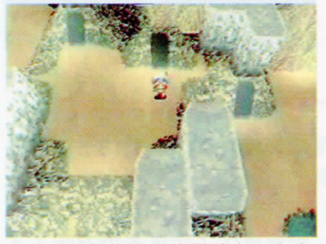


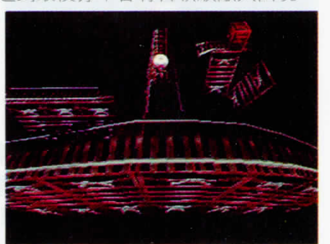
經過轉移房間，眾人來到了一片新的大地，從到達地點向左前進，很快便會進入一條比利基隧道（ビリケントンネル），這裏的構造和之前到過的





礦山差不多，同樣是有着很多炸藥箱及會令隊員無法使用魔法的骷髏地面。另一方面，這隧道大致上是由兩段路所組成，中間會有一次可回到圖版畫面的機會，各位應好好利用這段時間讓隊伍休息及SAVE，至於當來到第二部分時，入口左邊的路軌其實是有一條向上走的路，但因為視點問題，最初經過的時候往往會看漏眼的。不過，這隧道到最後亦不會有首領級敵人出現，





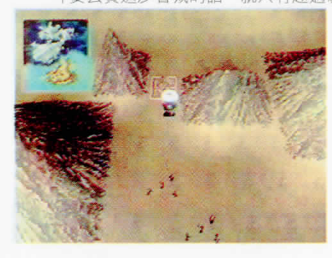
當通過了整條隧道後繼續向左方走，便會來到所長所說的鎮布拉斯……

「要去費迪沙魯城嗎？那麼，就只有通過砂漠了。不過，我勸你們還是不要這樣做較好。」

「要越過砂漠，就只有乘一種砂漠跑腿的動物哩。這裏應該是有專門捕捉砂漠跑腿的獵人的啊。」

「黃金杜拉（コールドドラッケ）是在費迪沙魯城附近的。」

「要去費迪沙魯城的話，就只有越過砂漠去黃金杜拉，再從那裏前往。」







「黃金杜拉現在被魔物佔領了。」
「費迪沙魯城，就即是死影的根據地。聽說那裏有着多不勝數的強悍怪物。」
在這個鎮的左下方，眾人找到了村民口中所說的獵人……
獵人：「你們是甚麼人？」
露斯安：「我叫露斯安啊☆」
歐閣特：「為了越過砂漠，我們需要一匹砂漠跑腿。」
獵人：「我沒有幹了。」
歐閣特：「點解。」
卡尼約：「就是了！點解啊！？」
獵人：「唉，原來是新來的，算了，我就告訴你們吧。由於長期的捕獵，砂漠跑腿已差不多絕種了。加上最近怪物們的活躍，我們都不敢接近砂漠跑腿的居住地區。」
露斯安：「我們無論如何都需要砂漠跑腿啊。」
獵人：「無論如何？到底是為了甚麼呢？」
露斯安：「為了打倒死影啊。」
獵人：「甚、甚麼？！」
露斯安：「認真的啊。」
獵人：「……看來是真的哩。我也感興趣了。在這都市的西面，有一個砂漠跑腿所居住的地方。砂漠跑腿是只會順從比自己強的傢伙的，所以，要捕捉砂漠跑腿，就只有在戰鬥中將牠打倒。在烏斯布靈（ウズウズプリン）裏面，除了砂漠跑腿外也有怪物出沒的，去的時候要小心點。」
米加拉：「叔叔你可否為我們引路呢？」
獵人：「雖然我也想這樣做，但我不久之前在捕捉砂漠跑腿時腳骨斷掉，想動也動不了。」
米加拉：「是嗎。」
露斯安：「那麼，我們就去捉砂漠跑腿吧。」
獵人：「唔，努力啊。」

比利基隧道寶箱內可取得的寶物一覽

空箱	MP完全回復藥
空箱	600G

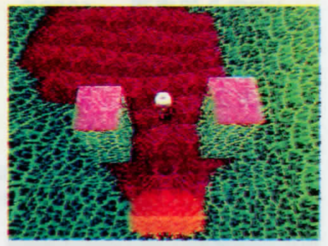
布拉斯鎮道具店商品一覽

商品	價格	商品	價格
HP回復藥+400	300G	夢幻甲	5000G
HP完全回復藥	1000G	理力之鎧	8000G
MP回復藥+200	1000G	夢幻盾	4000G
MP完全回復藥	3000G	理力之盾	6000G
理力之盔	3600G	護腳	200G
全金屬頭盔	6000G	腳鎧甲	2000G

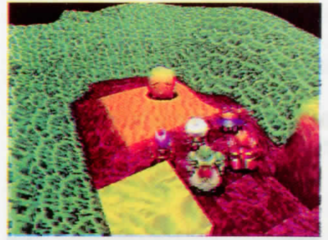
布拉斯鎮武器店商品一覽

商品	價格	商品	價格
暗殺者短刀	4000G	戟	7000G
咀呪之小刀	8000G	戰斧	4500G
闊刃劍	3000G	闊刃斧	7000G
大劍	6000G	冰之弓	3000G
倒勾長刀	3000G	炎之弓	5000G





眾人照着獵人的話去做，離開布拉斯鎮後向着左下方前進，沿着海邊找到了烏斯布靈洞穴，這裏是一個地面經常也在浮動的古怪地方，不過最古怪的還是那砂漠跑腿……竟然是一隻人面豬！？
露斯安：「這就是砂漠跑腿了！」
卡尼約：「真的是只要捉住這傢伙便可以通過砂漠了嗎？」
露斯安：「大概掛。」
比奧美達：「總之，動手吧。」
卡尼約：「好！」





事實上，這砂漠跑腿就只有體型是比較大的，在攻擊力方面比一般首領還要低……
歐閣特：「成功了！」
米加拉：「這樣便可以越過砂漠了哩！」
露斯安：「我們先回布拉斯，帶牠給獵人叔叔看吧！」
眾人轉眼間便回到了獵人的房子。
獵人：「看來你們將砂漠跑腿馴服了哩。有這傢伙應該可越過砂漠的了。在越過砂漠之處，應該會有一處叫黃金杜拉的地方。黃金杜拉就在費迪沙魯城的附近，在那一帶應該是有着極多強悍的怪物的。小心點啊。」
這時那頭人面豬已經在鎮的上方等着，當各位準備好之後便可前往找牠。
露斯安：「哇！是砂漠跑腿呀！」





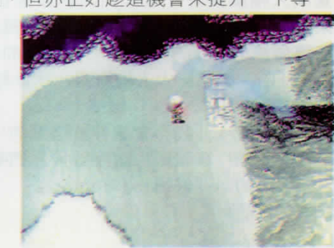
卡尼約：「我們坐上去沒問題的嗎？不會支撐不住的嗎？」
比奧美達：「肯定不能。」
露斯安：「沒問題的嗎？」
砂漠跑腿用豬一般的叫聲來回應。
露斯安：「沒有問題的！」
米加拉：「妳聽得懂嗎？」
露斯安：「嗯。我也不知為何的哩。」
歐閣特：「不過……外型也好、叫聲也好，牠會否是豬的親戚呢？」
砂漠跑腿在強烈的抗議。
歐閣特：「喂、喂，怎麼了？有甚麼好高興的？」
不過，砂漠跑腿的抗議似乎並沒有人知道……
露斯安：「以上方或A掣前進，L和R或十字掣的左右是改變方向。B掣是用來搞笑的！」
米加拉：「露斯安，妳在說甚麼？」
露斯安：「是乘坐砂漠跑腿時的呪文。是獵人叔叔告訴我知的啊。」
米加拉：「唔。」
露斯安：「那麼，出發了！」





跟着遊戲便會突然進入一個3D視點的模式之中，露斯安會坐在那隻人面豬上面在砂漠上四處走動，這時你可參照畫面左上方的小地圖來確認自己的位置，向着這裏兩片大陸的連接點前進，這樣你便會找到一個設有轉移點的小廟。經過這裏的轉移點後，眾人會來到一片銀白色的世界，幾經辛苦繞過大陸下方（途中可能需要作不少戰鬥，但亦正好趁這機會來提升一下等





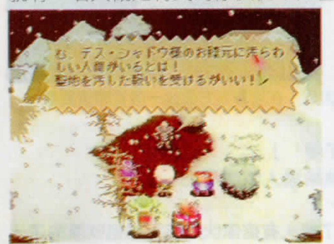


級），會找到那個據説被怪物所佔領着的黃金杜拉。

眾人一走進鎮內，便馬上遇到敵人……

「唔、在死影大人的附近竟然會有這種污穢不堪的人類！接受染污聖地的報應吧！」

正以為又會有一場大戰時，想不到隨手一劍便已經將這傢伙擊倒！跟着就有一名大概是村民的傢伙從不知甚麼地方走了出來。





「若再留在這裏的話，又會有怪物來襲的啊！好了，快點到這邊吧！」

卡尼約：「雖然話是這樣説……」

米加拉：「怎辦呢，露斯安？」

露斯安：「去吧！」

卡尼約：「呃，等等呀。」

眾人被帶到一個密室見一位類似長老的物體……

長老：「陌生人，歡迎你來到世界盡頭的黃金杜拉。」

露斯安：「我叫露斯安啊☆為何大家都會在這樣的洞穴之中的？」

長老：「我們的鎮被怪物所奪取了，我們這些生還的人就只有在地下過日子。」

露斯安：「很不方便哩。」

長老：「的確是的。不過，我們也是無可奈可。這個鎮是最接近死影所在的費迪沙魯城的都市。是作為攻略費迪沙魯城據點的絕佳地點。死影明白到這一點，於是就將這個鎮佔領了。現在四處都有怪物出沒。」

歐闊特：「攻略之據點……嗎？」

長老：「唔。」

歐闊特：「即是説對我們來説也會成為一個據點……」

露斯安：「那麼，我們將這都市的怪物趕走吧。」

卡尼約：「説得也是。」

比奧美達：「的確，對我們來説也會有相當的利益。」

長老：「那麼……你們真的……？」

露斯安：「交給我們辦吧！」

長老：「拜托了。」

前往拯救都市前，可先收集一下這裏的其他情報……

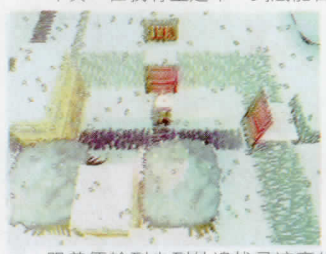
「這裏是黃金杜拉。現時由於都市被怪物所佔領，不能走到建築物之外了。」

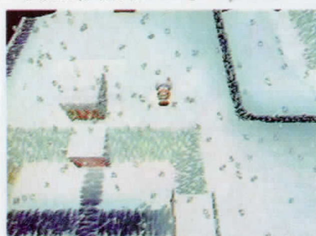
「死影他好像是有邪龍作為同伴的啊。」

「死影他身處費迪沙魯城的深處。」

「這樣的生活實在悶死人了。」

「唉，在我有生之年，到底能否再一次見到太陽呢……」





跟着便輪到走到外邊找尋這裏的首領了。這時由於你是身處在一個鎮內，四周都有可以走到鎮外的出口，而一旦不小心走出了鎮便要再從入口重新走過，而且途中的戰鬥數目又不少，實在是令人覺得非常煩厭。不過，努力是會有成果的，利用這不斷的錯誤，你可以令隊伍的LV在不知不覺間大幅度提升，這樣到面對最後首領死影時亦更有把握了……話説回來，現時佔領着黃金杜拉的怪物首領是隻冰柱般的傢伙，他的位置大概是在這個鎮的右下方（不過是在商店的天台找到他的……）。

「唔、在死影大人的附近竟然會有這種污穢不堪的人類！接受染污聖地的報應吧！」

露斯安：「我不會讓你這樣做的！」

「收聲！真礙眼！讓我毀掉你們吧！」

卡尼約：「好呀！」

「死吧！」





這次的首領其實是一隻冰封着的骷髏骨，既然是冰封，那就當然是以火炎系魔法對付他吧，而事實上，冰結系的魔法對他是完全沒有效用的。每當你令他受到一定程度的損傷時，封着他的冰便會減少一些，當這些冰全部溶掉時，亦即是這首領的死期……

打倒這首領後，眾人先回去找這鎮的長老……

長老：「多謝你們了。」

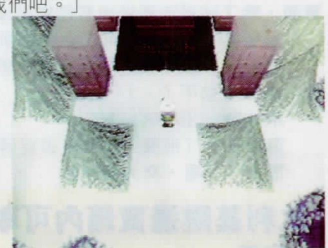
露斯安：「哈☆」

歐闊特：「不過，你知道甚麼關於費迪沙魯城的事嗎？」

長老：「從這個都市向北走，便會找到費迪沙魯城。不過，一定要小心才可。為了守護死影，那裏有不少強悍的怪物，而且據説更有可怕的迷宮來抗拒入侵者。」

露斯安：「不要緊、不要緊☆信我們吧。」





烏斯布靈洞穴寶箱內可取得的寶物一覽

- MP完全回復藥
- 體力之藥
- 大地鎚矛
- MP回復藥+200
- 4500G
- 全金屬盾
- 旋風槍

黃金杜拉武器店商品一覽

商品	價格	商品	價格
暗殺者短刀	4000G	冰槍	4000G
大劍	6000G	闊刃斧	7000G
倒勾長刀	3000G	炎之弓	5000G

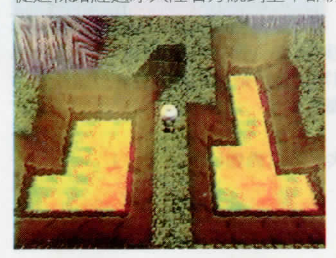
黃金杜拉鎮內寶箱可取得的寶物一覽

- 智慧之藥
- HP完全回復藥
- 5000G
- 古梣之弓
- MP回復藥+200
- 炎之劍
- MP完全回復藥

黃金杜拉鎮道具店商品一覽

商品	價格	商品	價格
HP回復藥+400	300G	理力之鎧	8000G
HP完全回復藥	1000G	全金屬甲	10000G
MP回復藥+200	1000G	理力之盾	6000G
MP完全回復藥	3000G	全金屬盾	8000G
理力之盔	3600G	護腳	200G
全金屬頭盔	6000G	腳鎧甲	2000G

隨着打倒了黃金杜拉鎮的首領，這鎮在圖版上會多了一條從上繞過的路，從這條路經過冰大陸右方繞到上半部份的地區，各位會找到最後的目的地「費





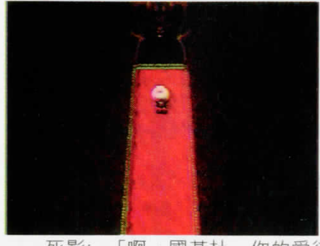
迪沙魯城」（參考數字：在下的隊伍是在LV57時進入這裏的）。

這座城的內部分為了數個部分，最初地面會較像一個地下迷宮，但當各位找到一個瞬間轉移點之後，便會進入一個地面不斷浮動，四周有不少時鐘塔及





樓梯的地區，第三部分之中有着那種推動巨石的機關，當你把巨石推動後，機關下層本來被光之障壁及石柱封着的位置便會變成一個設有樓梯的入口，將你帶往一個地面散發着光芒的地帶。雖然這城的地型有很多變化，但有一點是相同的，這就是所有出現在這城的敵人都異常地強，不少敵人的外型和名字更是和以往遇過的首腦相同。最後，在迷宮的盡頭，眾人終於找到了死影，而露斯安的師父國基杜這時亦在這裏……





死影：「啊，國基杜，你的愛徒到了。」

國基杜：「露斯安！」

露斯安：「師父大人！為何你會在這裏的！？」

國基杜：「有話遲些再說！現在要先將這傢伙打倒！」

死影：「嘿嘿嘿，國基杜。你一定是老到糊塗起來了，竟然連自己現時的立場亦不理解。」

國基杜：「甚麼！？」

死影：「當你將注意力放在弟子那邊的剎那，你就已經中了我的術法了。嘗一下我的秘術吧！死亡之鎖！！」

國基杜：「甚、甚麼！」

國基杜的四周被類似光之障壁的物體所封住了！

死影：「歲月不留人呀，國基杜。即使你是如何優秀的魔導高手也好，亦不可能逃得出我的秘術死亡之鎖的！是否已經連一隻手指也動不了？」

露斯安：「師父大人！！」

國基杜：「哼……疏忽了……」

死影：「我的部下會好好招呼你的弟子和她的朋友的了。對於我要取得這個國家，你是一個眼中釘來的。師徒一起死掉吧！」

露斯安：「我不會讓你這樣做的！師父與其他人的和平，我都會保護給你看的！」

米加拉：「我也在的啊。」

歐閣特：「我亦會盡量出一分力的。」

露斯安：「米加拉……歐閣特……」

卡尼約：「哈哈哈。很久未試過全力一戰了。」

比奧美達：「我實在是和沉悶無緣的哩。」

露斯安：「卡尼約……比奧美達……多謝大家……」

死影：「嘿……友情、團結……然後便是勝利了嗎？嘿嘿嘿……哈哈哈哈！！無聊，實在是無聊。這種猴子戲，真是令我覺得噁心！」

露斯安：「……只要我有同伴在一起，我是不會輸的！」

死影：「那麼便去死吧！和妳的同伴一起！！」

開始和死影的第一戰了，他的攻擊方法是以可攻擊我方全體隊員的核子彈（！？）為主，殺傷力大約是200左右，不過，這當然並非是死影的真正實力吧。當你在這一戰中取勝後……





死影：「你也不會相信這程度便可以勝得過我吧……？待我將靈魂移入巨龍中，將你們全部消滅吧！看吧，最終奧義！魔龍幻化！」





終於來到最後之戰了，以巨龍姿態出現的死影，攻擊力大約提高了一半之多，為了能確保我方有同夠的HP被他扣，最好定期有人使用加速（スピート）的魔法增加我方的行動確率，並使用回復HP的魔法盡量保持我方的HP在最高狀態，即使是這樣也好，在下亦用了超過10分鐘時間才成功將死影消滅……

國基杜：「露斯安……沒見妳一陣子，妳成長了很多哩。」

露斯安：「師父大人！」

國基杜：「遲些才高興吧！現在死影已被消滅，費迪沙魯城開始崩潰了！好了，快點走到外邊吧！！」

眾人總算趕得及在費迪沙魯城毀滅之前逃出來。





國基杜：「露斯安，我最愛的弟子啊。做得好，妳真的做得很好。現在我們已將巨大的邪惡趕走，令我們的國家回復和平了。」

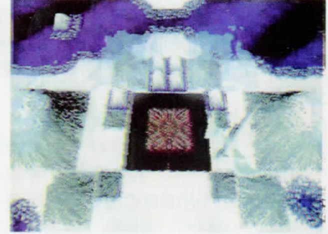
露斯安：「是的，師父大人。」

國基杜：「我亦很多謝你們幾位。因為有你們的相助，連我的不肖弟子亦可以做到這樣的大事情了。好，我們回故鄉去了！」

國基杜竟然變身成為了一條巨龍！

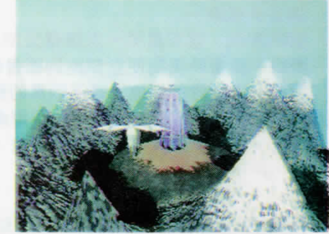
國基杜：「好了，坐上我的翼吧。」





隨着畫面上播出製作人員名單，這遊戲到此亦算是告一段落了，國基杜將各人都送回自己的故鄉，而露斯安則回到遊戲開始時的比拉哥迪塔，開始將她所經歷過的事情告訴給自己的師父知道……

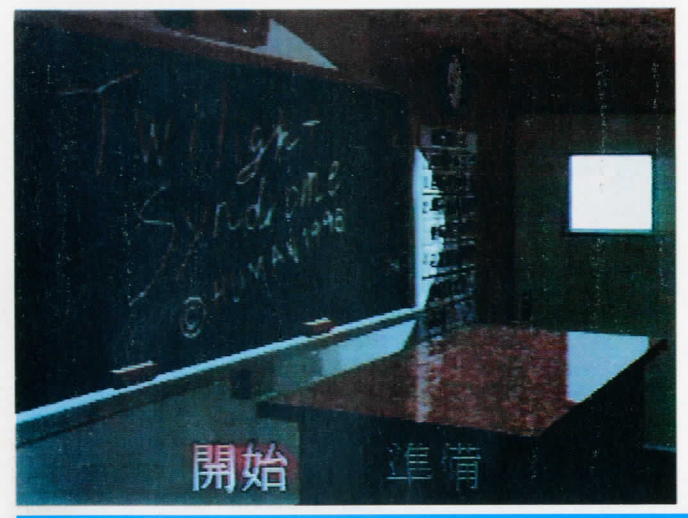




PS.若你有點意猶未盡的話，則可將手上的SS版SWORD & SORCERY遊戲碟放到設有CD-ROM的個人電腦中，繼續聽一下在下於早陣子評壇所提到的小型廣播劇。

費迪沙魯城內寶箱中可取得的寶物一覽

HP完全回復藥	
MP完全回復藥	10000G
龍之甲	腕力之藥
巨斧	精神之藥



TWILIGHT SYNDROME~探索編~
迷離夜症候群
~探索編~



TEXT：榕樹頭ARES

還有一個傳說

黃昏，金色的陽光灑遍了整座雛城高校，而圖書館中亦已瀰漫着一片金光，在這時段中，大部份學生亦已放學了。而於在兩年前某一個黃昏的圖書館中，還是一年生的岸井美荷與三名同學卻仍逗留在圖書館中，而當中的美保及君香在兩年後更仍是美荷的同班同學。至於她們仍未回家的原因便是因為她們在一張書桌上找到一些有趣的東西……

在那張書桌上，美荷等人發現有人用鉛筆寫了一封信在桌面。

黃昏時的圖書館是十分冷清的，
真想能與別人交談啊，
不知有沒有人看到桌面上的文字呢？
看到這信的人，請回信吧。

S・H

美保：「喂喂，看看呀，超傻瓜的傢伙啊。」
美荷：「吓，是夢想家，真難為情死哩，真老土，現在還有這些人的嗎。」
君香：「真亂七八糟，這樣孤獨可會就此斷送人生哩，這傢伙真是……」
美保：「是為男人嗎？」
君香：「單看這些字可不清楚哩。」
美荷：「那麼請問這是甚麼？是愛的公刊日記？超傻瓜哩。」
美保：「喂，岸井，看到她寫甚麼嗎，真的要回信嗎，這會不會不合規矩？」
美荷：「……這不是很有趣嗎？」
君香：「還是想清楚好呀，如果對方是壞人的話……」
美荷：「不、不，我想大概不會吧……」

雖然同學們也認為這樣做有些不妥，但美荷說罷便立刻拿起鉛筆在桌上回信。

寫下信息的人，
我以S・H來稱呼妳好嗎？
我是1-D的岸井美荷，
請多多指教～
對我來說，這可是第一次這樣交朋友，這真的十分不錯哩！」

翌日，黃昏時美荷便立刻跑到圖書館中，而S・H果然在桌上回信了。

美荷，多謝妳的回信，想不到真的有人回信哩，這可是當初沒有想到的，真的十分高興哩。在圖書館中，這書桌可是甚少人使用的，可說是不可思議的地方。能夠與妳在這裏作書桌通信，真的十分快樂哩，希望以後能繼續下去吧…………

S・H

就這樣，美荷便和這自稱S・H的女學生在書桌上開始通信，而且更持續了兩年之久。一天，在放學後美荷又到了由歌利的課室聊天，而在言談間，美荷便提到她在這兩年一直與一名從未見過面的女學生在書桌上通信……

千里：「呀，桌上通信……很有趣哩。」
美荷：「當然有趣喇，這可是近期各人正談論着的話題哩，班上各人也正埋頭想着回信的內容啊。」
千里：「那麼，對方真的會第一時間回信嗎？如果不是便十分可憐了……」
美荷：「哎吔，這世間總會有些殘酷的呀，這可是不能不知的事實啊。人受到這點點傷害可不算甚麼大事啊！是嗎，前輩。」

看見千里似乎不贊同自己的觀點，於是美荷便轉頭問問由歌利的意見。雖然由歌由其實也不大贊同美荷這說法，但心底卻不能不否認事實根本是往往如此。

由歌利：「這、倒是哩……這世界中倒不是到處也充滿着善意的呀……」
美荷：「是啊、是啊。」
由歌利：「這可不失為一個好方法令那傢伙看看事實的真面目哩。」
美荷：「是啊、是啊……呼！幸好我從未遇到像妳這般殘酷無情的人哩。」
由歌利：「這不就是這樣嗎？」
美荷：「很可～惡哩！」

言談間，由歌利又不經不覺被美荷「出賣」了，始終在口才上美荷也是稍勝一籌。不過正當三人在鬧着玩時，美荷便突然想起與自己已在書桌上通信達兩年之久的S・H，而美荷亦想到身為前輩的由歌利說不定會認識這人的。

美荷：「……前輩，其實妳認不認識一個名字縮寫是S・H的人？」
由歌利：「S・H？」
美荷：「唔，是桌上通信的另一方……與她通信已達兩年之久了。」

S・H？單是以這兩個字母作為縮寫的名字已有成千上萬了，況且由歌利又怎能全校人也認識呢，對於美荷這問題由歌利可要搔搔頭了。

由歌利：「甚麼，怎可能知道啊。」
美荷：「看來應是女孩子哩……不過……」
由歌利：「這個嘛，我在這裏讀了多少個學年呀，這裏有多少個女孩子啊？情報實在少得可憐啊。」
美荷：「能不能查看一下名冊嗎？」
由歌利：「根本連本名也不知，這又怎查呀？」
美荷：「這又是哩……」
由歌利：「照我想，只要在桌上寫下問題問她不就是嗎。」
美荷：「唔……」

於是，美荷便到了圖書館及在桌上問了S・H究竟可不可以透露出自己的真實姓名。不久後，S・H亦在書桌上回信了。



桌上通信 第3次
美荷，身體好嗎？
我已昇班成為二年生了，
功課真的令我透不過氣哩。
不過班級及真名卻仍是秘密
……真的對不起哩，
反正這根本沒有太大的意義，
再遲些時才說吧……
自小我便很喜歡看書了，
我最喜歡的課堂便是古文哩……
正因為喜歡看書，
所以我才來到圖書館。
在這裏，我剛開始看一本叫為《風不再起》的書，
故事是以療養院作為舞臺，
是一個十分悲慘的愛情故事來的。
不知美荷妳喜歡看那一類書呢？

在看完S・H的信後，美荷便立刻在桌上回信了。不過，以美荷這副德性，她當然不會看俄國文學或村上春樹這些「悶書」吧。

Dear S・H：
又是我哩，美荷呀。

有關於書的問題……在看書方面，
其實我除了漫畫外便沒有看其他類型書了，
最近我正追看的是《AFTERNOON》啦，
當中的連載《POWER》我認為是比較有趣的，
《POWER DOWN》的情節可是十分刺激的，
當中高潮疊起，感受真的十分強烈哩。
不久後，S．H便再回信了。
桌上通信 第五次
妳好嗎，美荷，
上一次不是與妳說過《風不再起》這本書的嗎，
剛才我又借了來看了。
現在，剛可以看到夕陽西沉，
這書桌的位置可是看夕陽的好地方哩，
看着夕陽消失於後山，
跟着晚霞及紅光從山後泛出時，真像燃燒起來，
這景像真的十分美麗啊。
我們的距離這麼相近，
妳能感受到這份幸福嗎？
看到S．H這樣說，剛巧此時亦正於黃昏夕陽西沉時，美荷不期然也感受到這份浪漫的氣息了，不過她亦頗佩服S．H有這份情懷，看來她可是一名浪漫主義者哩。之後，她便開始回信。
吔呵——是岸井呀，
客套話不說了，在夕陽方面哩……
當看見夕陽時真的感動得流出眼淚啊。
S．H妳的心態真的十分少女哩，
正因這樣，岸井真的越來越喜歡妳啊，
今次就說到這裏吧。
數日後，S．H亦回信了。
桌上通信 第七次
稍為遲了回信哩，
對不起啊。
我從未聽過「MY LOVER」這歌啊，
是外國的歌曲來的嗎？
對於流行音樂，我可不大認識的……
最近，我正開始接觸鋼琴，
在這陣子可不停地埋頭彈奏夜曲啊。
看過S．H的信後，美荷不期然心裏驚訝地說出：「還有人彈鋼琴嗎？」這句，的確，現在那還會有人如此老土跑去彈鋼琴！不過始終這可是高級的玩意哩，似乎美荷已開始有些崇拜S．H了。
嘩！很利害哩，S．H妳仍在彈鋼琴嗎，
呀，彈奏時會不會十分嘈吵的呢？
不過，妳真的沒有聽過「MY LOVER」這曲子？
妳不覺這樣有點兒落伍了嗎？
空閒時妳究竟會聽那些音樂呀，
妳要知道音樂的界限是十分廣闊的啊。
大致上，這是基本上不能不留意的東西啊，
這些便是日常生活的話題哩，
我真的有些看不過眼了。
看見S．H竟還這樣封閉及將自己局限在一個層面，美荷真的有些看不過眼了，於是在信中她便用了稍為重的語氣，希望對方能作出改變。而看過美荷的信後，S．H的反應似乎有些超出美荷的意料……
桌上通信 第八次
對不起啊，
似乎在我回信的內容中，
看來有些地方觸怒了美荷妳哩。
如果真的這樣，
請妳在回信中說給我聽有甚麼不妥吧，
如有甚麼地方麻煩了妳，
請妳不要嫌棄及繼續通信哩。
對於S．H這意外的反應，美荷真的有些意料不及了，當然她亦立刻回信說明自己不是生氣了吧，因為美荷自己亦不想因這小小的誤會而就此失去了一位朋友哩。
唉吔，我其實並不是這意思的呀……
這大概有些小誤會了啊。
其實我是指妳如有多些現在潮流觸覺，
那麼在心態上便會稍為好些啊，
這是我岸井所想的啊……
當看到美荷的解析後，看來S．H亦終於明白到美荷真正的意思了，而在之後的回信中，她亦向美荷請教有關潮流文化的問題。
桌上通信 第九次
對於岸井好的關心，
真的十分感激。
因為我的性格比較內向，
所以是甚少與朋友們交談的，
因此對於現在流行的東西，
我真的不是太理解的。
這可能會帶給妳一些麻煩，
但仍希望妳能教我一些，
有關最近的流行東西好嗎？
於放學後，我大部份時間也只逗留在圖書室，
當從窗戶望向校園時，
看見大家進行課後的小組活動時，真的很喜歡啊，
這是在這書桌上所不能遇到的哩。
當看到S．H這封信後，美荷的同學便覺得有些奇怪了，因為，從圖書館的窗門是看不到校園的……
美保：「這傢伙難度真的是一個呆子嗎？」
香苗：「好像有些不妥哩，有些不大好的感覺啊。」
美保：「大致上，於經常於圖書館出現及在桌上寫信的人中，一次也沒有見過這傢伙哩。」
君香：「還說從窗外可看到校園，這很久以前已被新校舍遮着的，根本沒有可能看到的。」
美保：「是不是不是我們這裏的人呀？」
香苗：「怎不是學校中的人啊。」
君香：「就是了，真有些危險的預感哩，大致上，為甚麼沒有參加小組活動呢？是身體十分孱弱嗎？」
美保：「在現今這年代？怎可能會這樣啊。」
香苗：「岸井、不要再通信了啊。從這些蹟像看來，不再與她有任何關係可能會較好啊，請是收手吧。」
美荷：「唔…………」
雖然同學們也極力游說美荷停止與S．H繼續通信，但看來美荷還是不由自主地想與S．H通信，故對於同學們的忠告，她可說仍是充耳不聞。當同學們走後，她便獨自一人留下及在桌上寫信給S．H。
美荷：「《ZIPPER》這本書哩，是給小孩子看的雜誌來的，當中以可愛的系列最為齊全，至於《CUTE》方面，在資料上可要特別注意……還有……」
當寫到這時，美荷突然才醒覺到自己竟還在寫信，這行動可真的令美荷自己也搔不着頭腦了。
美荷：「我，究竟在做甚麼呀……竟還這麼好興致，習慣了嗎？呼——」
雖然看來真的有點古怪，但美荷覺得這好像成為了習慣一樣，情形已變得好像停不了般，她已不禁從心裏泛起一陣寒意。一天，美荷如常地與由歌利一起放學，不過奇怪地今天立竟不見了千里同行，而由歌利亦察覺到美荷的樣子看來有點古怪。
美荷：「前輩，逸島前輩……去了小組活動嗎？」
由歌利：「高中試將至哩，妳以為能將妳這般輕鬆嗎。我亦不能不和其他人一樣參加『歸宅部』回家溫習啊。」
美荷：「是嗎……」
由歌利：「……怎麼了，妳看來有點不妥啊。」
美荷：「……前輩，我感到十分可怕啊……」
由歌利：「是甚麼呀？」
美荷：「想來想去，我也覺得她不是一個普通人啊，那個叫S．H的女孩子……」
由歌利：「不普通？」
美荷：「唔……怎樣說好呢……不像是現在的高中生呀……」
由歌利：「吓？完全不明白妳的意思啊。」
美荷：「總之看來像以前的人啊……」
由歌利：「甚麼？超越時間通信？妳究竟在說甚麼蠢話呀？妳呀，是不是有甚麼地方不妥啊。」
美荷：「不是這樣啊！絕對不是這回事呀！！」
由歌利：「怎麼這樣認真啊……呀，那個叫S．H的女孩究竟說過甚麼呀？」
美荷：「這個……總之是不大明解，那、究竟是甚麼呢……是很不自然啊……真的很強烈呀。」
由歌利：「……怎麼會有這樣不妥的感覺的呀，那麼通信方面，不要再繼續下去了。」
美荷：「嗚……我也曾想這樣啊，但不知為甚麼，總是停不了下來的……」
由歌利：「…………」
美荷：「前輩，《風不再起》這本小說，妳有看過嗎？」



由歌利：「《風不再起》？呀……在最近的模擬試中曾作為問題啊。」

美荷：「剛才，說借給我看哩，S・H……」

由歌利：「…………」

對於美荷的問題，由歌利這趟真的無言以對了，看來又是千里出場的時候了。而以現在暫時仍未找到對應方法的情況來說，美荷亦只有無奈地依舊與S・H繼續通信下去……不久，美荷便收到S・H一封奇怪的信。

桌上通信 第十次
美荷，
很多謝妳不煩其煩地作出循循善誘的教導，
……真的十分高興啊。
不過，我……
即將不能再和妳通信了……
請不要怪責我，
希望以為還有機會遇見妳吧……

看到S・H這樣說，美荷亦立刻想到對方是否要轉校，而她亦立刻回信。

吓？
妳是否是轉校了？
那麼這通信豈不是要終止了嗎？

之後，S・H亦作出回應。

桌上通信 第十一次
嗚，並不是轉校哩，
我是要到一個很遠的地方啊，
是一個很遙遠的地方呀……

對於對方所說那很遙遠的地方，美荷亦好生奇怪，於是她便在回信中詢問對方是否要搬家了。

要到很遠的地方，是搬家了嗎？
應仍在日本中吧，
於今時今日可不是真的太遠啊，
怎不會有可相約到來的地方呢？

不久，S・H再次回信。

桌上通信 第十二次
嗚，那個很遠的地方，
是遠得不能再見的啊，
因為……
我、即將會死去……

看到S・H這樣說，美荷便想到對方以前也曾透露過自己的身體是十分差的，故美荷猜想S・H一定是患了甚麼病，故她便在信中問對方是否生病了。

……怎麼了？
是生病了嗎？
病情是不是十分嚴重呀？
不過如果是開玩笑的話，我可會生氣的啊。

眼見美荷這樣關心，S・H也立即回信了。

桌上通信 第十三次
對不起啊，
累妳擔心了嗎？
美荷呀，
請妳不要再為我操心了……
我根本不是生病了，
只是，這是早已在我的命運中註定的，
這事情已預感到了……
我想這是逃也逃不了的……

看到S・H這回信後，美荷真的有點擔心了，因為她害怕S・H如繼續如此便會做出一些傻事，故她便立刻回信着S・H不要存着這思念。

怎麼？究竟發生了甚麼事了？
究竟是甚麼事情令妳要死啊！
看到妳這樣，我真的不知如何是好啊，
妳不能不再想着這事的嗎？
妳要向更積極的一方想啊，
對於自殺之類，妳認為這是唯一的終結方法嗎？

之後，S・H便回信了，而她亦叫美荷不要擔心，因為她是不會自殺的。

桌上通信 第十四次
我怎麼會自殺哩，
不過，這個、
總之是很早之前已被決定了的事來的，
這是我的命運……
我可是在當中被教及養育成人的。
我的母親，
在生下我後便死去了，
姐姐也於三年前……
不論如何，這次便輪到我了……
事情就是這樣了……

看過S・H這回信後，美荷的心真的越來越沉重了，於是她便在回信中着S・H不要再說這些奇怪的事情。

不要再說了，好嗎？
怎麼妳說出這些說話哩，
我真的有些攪不明白了啊，
通信本不是要快快樂樂的嗎？
正因為這樣，如果妳仍然是這樣的話，
我便不再與妳通信了！
妳究竟在想着甚麼事情，
無論如何不要再硬去想着這些古怪的念頭了！
總之，絕對不要再說了！

本來，美荷以為用上這樣強硬的語氣便可令S・H改變過來的，誰知在跟着的回信對方竟然還是老樣子……

桌上通信 第十五次
美荷，妳真的十分好人哩，
惹惱美荷妳可是我的不對，
真的對不起啊。
不過，我……真的很害怕啊，
美荷……
妳有想過死後的世界是怎樣的嗎？
我聽別人說過那是一個又暗又寒冷的地方呀，
當仍是小孩子的時候開始，
我對這事情亦早有了覺悟了，
即將要發生了……這是我所想到的，
真的很可怕啊。
美荷，
獨自一人死去真的十分寂寞啊……

看到S・H竟仍是這樣，而且更變本加厲，於是美荷便決定斷絕與S・H的通信。

不再通信了，
我早已說過不要再這樣的了，
對不起…………
Bye-bye！

於收到美荷這信後，S・H亦察覺到這段友誼似乎已面臨破裂了，於是她便立刻作出回應。

美荷……
是因為我的說話，而令妳覺得討厭了嗎？
這可是不得已的哩……
我不是有意說出這些不好的說話的……
不論種種原因，總之是再見了。
果然，我真的，
要到那不能回頭的地方了。
不過，在這之前……
能見見面嗎，美荷……
是面對面……

自上一次見面後，由歌利及千里便沒有再見過美荷了，而二人亦覺得有些奇怪，一個這樣活躍的人又怎會突然完全沒有了動靜的。於是，一天放學後二人便到了美荷的課室找她，不過二人似乎白行了一趟了，因為美荷根本不在課室中。

千里：「由歌利……」

由歌利：「甚麼了？如此不安的樣子……有甚麼不妥了嗎？」

千里：「…………其實哩，我曾聽到一些奇怪的說聞……」

由歌利：「是甚麼啊，看來十分擔心哩，是那件事……」（編者按：這大概是說由歌利與那實習老師相戀的傳聞吧。）

千里：「不是說由歌利妳那椿呀，是有關美荷的……以前她不是提過在圖書館中的書桌上寫信的嗎，最近聽說有些古怪的事發生了……」

由歌利：「古怪……？在這話之前，妳說美荷甚麼……有甚麼發生了？」

千里：「是甚麼呢……好像是提及到死呀、寂寞之類的……」

由歌利：「…………」

千里：「美荷，真的有些不妥哩，這次似乎卷入了不得了的事……美荷她究竟在那裏？」

由歌利：「不概在圖書館吧……她說甚麼是回去了之類……已這麼晚了，還有甚麼事呢？」

千里：「是那桌上通信吧……應還繼續回信吧……」

由歌利：「不，是去了借書呀，她好像曾這樣說的……是《風不再起》嗎？

那個……S·H所說的書……」

千里：「喂，那麼美荷的說話，不是能以此方法得悉一鱗半爪嗎？」

聽到千里這樣說後，由歌利亦打算到圖書館找美荷，順便攪清楚美荷究竟發生甚麼事。

由歌利：「這又是哩……還是看看她的情況比較好哩……」

千里：「唔……」

跟着，由歌利二人便立刻向圖書館進發，不過由歌利的「大家姐」性格卻一面行一面發作，不停嘀咕着美荷的事。

由歌利：「不過，這孩子究竟怎麼了，怎麼會跑到圖書館的呀……真的這麼喜歡那裏嗎……」

千里：「…………」

由歌利：「我呀，這樣不就是像人們所說的重情義嗎。」

就在由歌利說時興高采烈時，千里卻突然在窗前停下了腳步，似乎她感到了一些事情……

由歌利：「……千里？」

千里：「日落呀……」

由歌利：「吓？」

千里：「在這裏可看到日落呀，真美麗哩……後山看來真像燃燒起來……」

由歌利：「…………」

千里：「不知為甚麼心裏很不舒暢的……還是快些看看美荷吧……」

由歌利：「…………」

千里：「由歌利，快些吧。」

不一會，她們便到了圖書館，但當進入圖書館後，奇怪地竟看不到美荷的踪影。

千里：「甚麼人也沒有嗎……？」

由歌利：「……她自己一人回去了嗎？」

千里：「不要理這些了，還是盡快找她吧……不知怎樣，有一些不大好的預感……呀，由歌利，美荷不是說過是借書的嗎，那是甚麼書？」

由歌利：「應是……《風不再起》吧，大概是日本文學一欄吧……」

於是，由歌利二人便立刻找尋《風不再起》這書，當找到左面第二行時，她們便找到日本文學這欄，並且開始找尋《風不再起》這書。

千里：「果然在這裏……」

由歌利：「…………」

千里：「由歌利。」

由歌利：「……？」

千里：「《風不再起》……是這本嗎？」

千里：「要借出嗎……」

由歌利：「……那本新的吧，應有購入的啊，這本太殘舊了，揭開可能會弄壞它的。」

千里：「這本不就是行了嗎……」

就在千里正在猶豫時，一名老師進入了圖書館並着由歌利及千里離開，原來不經不覺已十分晚了。

老師：「怎麼喇，還留在這裏嗎？過了放學時間很久了，早點回家吧。」

千里：「呀、是……呀……老師，你有見過岸井嗎？」

老師：「岸井？呀——我記起了，最近常常來圖書館哩。今天不見她來過啊，不是回家了嗎？這房間可一眼看盡……咦，這本書……？」

由歌利：「吓？」

老師：「《風不再起》嗎……不見了很久呀……」

由歌利：「不見了？」

老師：「呀——不見了一段很長的時間哩。說來是很久以前的事了，三十年前，當我還是初執教鞭時，好像是由一名女學生寄贈的。當時來說她可是一名文學少女哩，她經常來圖書館的，是一個寂寞的孩子呀……她並沒有其他朋友……故經常一人到圖書及看書的，是一個很美麗的孩子來的……」

由歌利：「那麼後來她怎樣了？」

老師：「這學校的後山是有一個懸崖的，她因為一次意外而跌了下去，就這樣便去世了呀。」

千里：「……！老師，那麼……那女學生的名字……你還記得嗎？」

老師：「名字嗎……唔……呀，這本書是寄贈的，那不就是寫在封底後的嗎？」

由歌利：「封底……是這裏了！『寄贈 昭和38年 姬神 櫻』HIMEGAMI……SAKURA……S·H！！」

這時，似乎事情的一切因由已一清二楚了，不過千里亦同時察覺到事態最嚴重的結果，於是她便立刻想到美荷可能會留下一些線索。

千里：「由歌利！美荷所說的書桌在那裏？」

由歌利：「應該是，窗邊那張……」

跟着，二人便立刻跑到位於窗旁的書桌，果然，在書桌上寫滿了密密麻麻的文字，而她們亦找到一封有用的信，看來這是姬神櫻給美荷的最後一封信。

今天，我便要起行了，

出發前真想與妳見一次面呀，

下午六時半，在後山的神社等吧。

S·H……

由歌利：「相約了……怎麼……？」

千里：「怎麼了……由歌利。美荷她應是去了啊。」

於是，由歌利及千里便立刻跑到學校後的後山。

由歌利：「神社……在那裏呢？」

千里：「應該……是那裏呀。」

跟着，二人便立刻衝向神社的方向，不久，她們便到了後山的神社。

由歌利：「不在這裏……」

千里：「…………」

環顧四周，神社附近根本看不到美荷的踪影，於是由歌利便打算繼續找尋……

由歌利：「確是……約定在這神社等的啊，信中是這樣寫的哩。千里，再幫手一起找吧。」

千里：「唔。」

於是，二人便再在神社附近查看，不過可惜仍是無有美荷的踪影。

千里：「不在這裏啊……由歌利……」

由歌利：「再認真些找吧……這蠢材！」

千里：「難度，是在懸崖那邊……」

由歌利：「…………！千里，去吧！」

得千里這樣一說，由歌利便猛然醒覺到老師所說的話，因為那姬神櫻便是在那懸崖意外身亡的……

當跑到懸崖時，可怕的事情真的發生了，千里竟看到美荷正站在懸崖邊沿，看來更好像有意縱身一躍……

千里：「在這裏呀！快些吧由歌利！」

眼見情況如此危急，故由歌利及千里亦不理得面前的草木了，現在她們心裏只有以極速跑向美荷處及阻止她做出傻事這意識。

由歌利：「美荷……」

千里：「由歌利！」

正當由歌利想趨前時，千里竟突然喝停她，看來千里感到有更可怕的事已發生了。

由歌利：「……？怎麼了，千里。」

千里：「由歌利……美荷她，不是獨自一人呀……」

由歌利：「不是獨自一人……？……不要說這啊，有甚麼不妥了。」

這時，由歌利便輕聲地叫了美荷，而美荷亦立刻轉身望向二人。

由歌利：「美荷……」

美荷：「…………」

由歌利：「妳一人在這裏等甚麼呀，有甚麼事情啊……美荷……？」

美荷：「…………」

雖然美荷仍是無言相對，但由歌利亦趁機在說話時向前站了一步。

由歌利：「好了，回去吧……」

美荷：「我……」

由歌利：「吓？」

美荷：「要起行了……」

由歌利：「起行，到那裏呀？」

美荷：「S·H……」

看來真的十分不妥了，這時千里亦向前站了一步及企圖說服美荷這行動。

千里：「岸井！不要啊！」

由歌利：「美荷！」

可是，就在這時，美荷竟突然轉身面向懸崖及縱身一躍……！！

由歌利：「呀！！」

隨着由歌利的一聲驚呼，美荷已一躍而起了。但不可思議地，美荷竟不是跌 向地面，相反地更是慢慢地升至半空，而且消失於一度強光中！

美荷………………！

雖然由歌利所能做的只是竭力地再次呼喚美荷的名字，但無奈地只是換來一陣蒼涼的回聲，最後美荷還是在強光中消失於無形！！

美荷……美荷……美荷……美荷……美荷……………………

夜空，再一次響起了由歌利淒絕的呼喚，但殘酷的事情仍是繼續進行，強光慢慢地越升越高，一點一點的在大氣中消失……地上，只留下頹然的由歌利及千里……

這，便是事情的終結嗎……………………





卒業CROSSWORLD

上期由於版位及時間所限，在下只能在新加送的《GAME PLAYERS EX》刊出各人物的攻略重點及七名主要女角之一「中本靜」的完結篇，但為了避免其他有玩這遊戲的人説在下偏心，所以今次會花少許版位將其餘幾位女角的約會及完結篇刊出，令這次《卒業CROSSWORLD》的攻略可以更為全面……

TEXT:J.J

西川真樹

約會篇



真樹由於性格上的關係，她並不會像其他女孩子般預先打電話和你約好時間，只會在18日當天早上突然駕着她那部黑色跑車在你叔父的店子外出現，而且更



相當唐突地向你提出一起去遊車河的要求，你知道真樹會提出這種要求已經是相當難得，所以你便答應了這次約會。

不過，真樹由於很少和男孩子外出，並不知道應該去些甚麼地方，兩人在車上談了一會，最後你提出不如去一些真樹常去的地方，結果兩人還是回到了清吧「藍商標」。在那裏，你和真樹各自談到對對方的印象，談到興起的真樹更走到小舞台上高歌一曲，原來她除了賽車之外，對唱歌也是有一手的（這裏的老闆更當了你是真樹的男朋友……）。

高歌一曲後，那位經常纏着真樹的美軍哥仔法特剛好來到，這位哥仔每次都只是叫你做日本仔，今次終於將他教育成功，令他懂得叫你做隼人。另一方面，他似乎已知道自己沒有機會了，所以也來祝福你們兩人，而你亦和真樹約定，下次約會時要帶她到天空，讓她能在更接近的距離看星。



氣球大會篇

當你開始着手製作氣球而來到倉庫時，想不



到竟然遇上了真樹，她更說會找人來幫你手，但之後就音訊全無……總之還是自己最可靠。

直到氣球大會當天，正當你因為令氣球上昇的火口不夠力而煩惱時，真樹她再次出現，並帶同法特一起助你令氣球升空。氣球升空後，你當然是多謝真樹這次幫了這個大忙，但她的回應卻是剛好相反，她指自己只不過是幫你走出第一步，倒是你以升空來達成夢想，令她亦有了自信去追尋自己的夢想——成為一名一級方程式賽車手。

但這時氣球的火口又再發生了問題，氣球「如期」掉進大海，來到荒島後，你首先找回了真樹，不過她這時正陷入昏迷狀態，於是你也不顧得那麼多，先拉起了她的上衣，將她喝進肚子的海水按出來，但當你打算替她做人工呼吸時她卻突然醒來，看見自己衣衫不整的真樹，不理三七二十一先獎了你一記耳光。

跟着你和她來到了島上的洞穴，這時真樹主動為剛才的事道歉，並希望你可以說些話，原來她雖然經常都是一個人在家，但卻是很害怕孤獨一人的，而她那一副獨來獨往的性格也是強裝出來的……



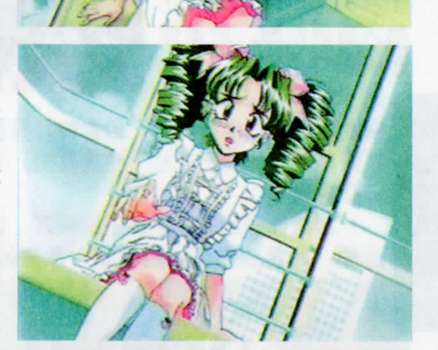
第二天早上，你和她來到了海邊散步，這時真樹叫你不要將昨晚的話說出去，而你就在答應後吻了她……



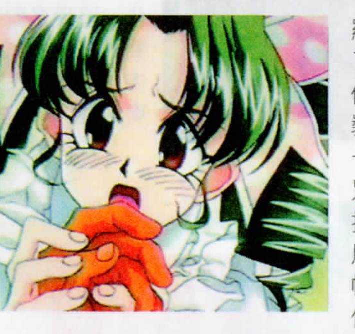
志村麻美

約會篇

約會當天，你和麻美約好了在侏羅紀珈琲館見面，但她原來另有打算，將你帶了去遊樂場，説打算用那裏的遊戲設施來醫好你的畏高症。

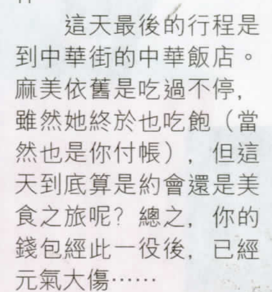


兩人首先坐上了摩天輪。看見地面上一幢半月形的建築物，麻美竟然可以聯想到那是一個大西瓜，又想到這樣的一個西瓜可以分給多少人吃……這時摩天輪突然搖晃得很厲害，你的畏高症開始發作。你對麻美説剛才是因為一直和她説話才不覺得害怕，於是麻美捉着你的手，令你漸漸冷靜下來。不過你這時想到麻美剛才一直手拿着的甜筒到底去了那裏呢？原來她以超乎常人的速度吃掉了……想起來也真恐怖。

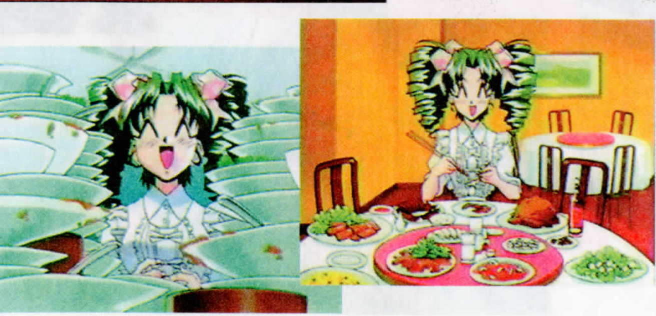


下一個目的地是侏羅紀珈琲館，麻美看準了在這個時間會有特價優惠，一杯又一杯特大裝的雪糕竟然都被她一一吃光，你也相信她的胃袋不會有問題，倒是擔心能否付得起那筆費用，結果還是由你付帳，而麻美一聽到是你付款又馬上再叫了幾杯……





這天最後的行程是到中華街的中華飯店。麻美依舊是吃過不停，雖然她終於也吃飽（當然也是你付帳），但這天到底算是約會還是美食之旅呢？總之，你的錢包經此一役後，已經元氣大傷……





氣球大會篇



氣球大會當天，正當其他選手已經相繼出發時，你卻因為害怕升空而雙手發震呆在起點，這時麻美出現，就像在約會當天在摩天輪之上時一樣，握着你的雙手來鼓勵你，令你能克服了恐懼而順利昇空，而麻美同時走上了氣球和你一同參賽。

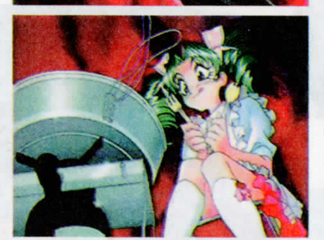


在半空之中，麻美感到氣球正在不斷上升，於是你給了三個理由給麻美去選：1.火口的輸出過強。2.重量控制的失敗。3.進入了上昇氣流。不過麻美根本就不明白你在説甚麼，所以你又給了她一些提示：火口出力方面，在升空後曾調整過，現時已是處於最低限度；重量控制方面因為是麻美幫你幹了，你亦不是太清楚；即使是進入上昇氣流時，亦不會以這種速度上昇的……答案當然是麻美控制重量失當了。但你還未來得及補救時，今次氣球又開始向下降，原來麻美錯手拉了繩，結果氣球就這樣掉進了海中。





飄流到附近的海島後，麻美最先醒來，她看見你身體冰冷（被海中弄到全身也濕了嘛），又沒有了脈搏（那有人捉住對方手臂來聽脈搏的？），見你突然醒來，還以為你是隻僵屍，所以就在不斷大叫「不要吃我」，費了你不少時間才向她解釋清楚。



在島上的洞穴裏，你拿了救生囊中的毛毯給麻美取暖，而她一開始便叫着你不要看，因此你便對麻美説其實自己亦很想看的，但既然她説過不想你看，那麼你也不會看的。



好，跟着要解決吃的問題了，原來麻美將那些用來調節重量的砂袋改放了些糖果零食進去，難怪氣球會不夠重而直向上昇。結果你們便開始用鍋子來煮薯片吃，而事實上，第二天早上拯救隊也是靠那些飄流的零食袋而發現你們的……

橫山惠美

約會篇

和橫山惠美的約會是比其他人物稍為特別，因為她首先是會打電話到你家中，約你在第二天早上到本元町車站見面，然後在車站時對你說自己有兩張電影贈券，想約你一起去看，若然你答應的話，回到家裏時會收到安田舞奈的電話，你要拒絕安田約你的要求才可以在18日與惠美約會的。

約會當天，你和惠美約好了在車站見面，兩人跟着便來到了羅芝戲院，想不到惠美她竟然是喜歡看動作片的，不過她似乎很在意你對她這興趣感到很怪的說法。另一方面，雖然你買了場刊給她，但她卻說不需要，原來她亦知神社的爺爺是不喜歡她看這種戲的，她今天也是撒謊說到東京看文學電影才可以出來的，於是你便開始勸她不應任人擺佈，怎知道一時說得興起，被場務員趕了出去……





由於還有很多時間剩下，於是你便和惠美一起去了泳池游水，穿泳裝的惠美實在很美，不過她始終是對自己沒多大信心。

玩了一整天，終於到了回程的時候了，幸好她亦肯答應下次再和你一起外出，希望她可以變得更開朗吧。

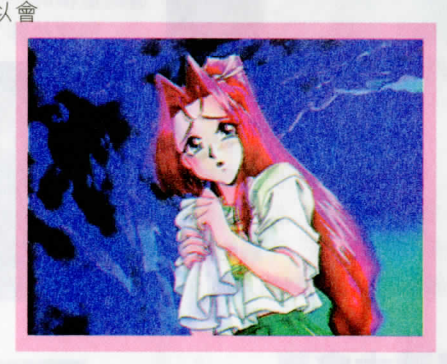
氣球大會篇



這天，在你正要出發前，惠美突然出現，原來你的叔父已將你會代他出席這大會的事告訴了惠美，同時更將你爸爸的事以及你患有畏高症的事告訴了她，惠美力勸你不要這樣冒險，但堅持着的你不為所動，更反過來將惠美帶到氣球上。當氣球昇空後，惠美看見那美麗的景色感到相當驚嘆，而你就繼續勸她應擴闊自己的目光，為自己的夢想努力，不過這時氣球發生故障，兩人墜海飄流到小島之上。

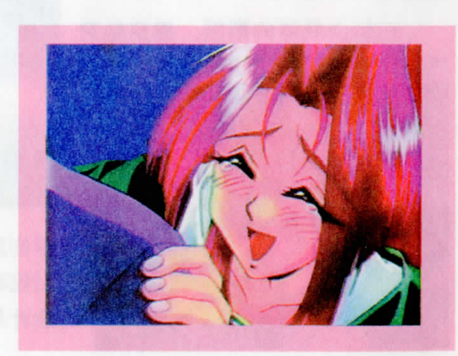
由於在墜海時你奮力保護惠美，來到小島時她並沒有受傷，倒是你就斷了幾條肋骨，即使要說句話亦會覺得很辛苦，而且亦漸漸失去意識……

當你仍在昏迷狀態時，只感到本來冰冷的身體開始溫暖起來，到醒來的時候，只見惠美高興得眼淚也流了出來，原來是她一直抱着你來保持你的體溫。惠美之所以會如此介意你做機師的夢，其實是因為她的雙親是死於空難的，她很怕你亦會有同一遭遇，所以才會到氣球大會勸止你……話雖如此，被惠美抱着的感覺實在相當不錯……









安田舞奈

約會篇

假如你在答應了惠美的約會後再答應舞奈的約會，18日當天便會出現一幕一腳踏兩船的場面。當你和舞奈在約定的五月雨神社見面時，惠美已經到了車站等你，但你卻和舞奈去了一間飛機博物館，原來舞奈對於機械方面是很有興趣的，她覺得這些機器都是人類夢想的結晶，但她對於你想做機師的夢想就不大讚成，因為她的父母經常也會乘飛機來往世界各地，所以她是很害怕飛機失事之類的事情的……而你就指出她似乎為人太過悲觀，不應每件事都向壞的方面想的。





惠美這時仍在車站等你，她還擔心你會否是發生了甚麼意外呢……這時雖然下着大雨而她亦沒帶雨傘，但相信你一定會到的她還是留在原地……

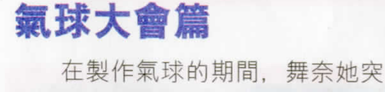


這邊的你正和舞奈到了黃昏刻吃蛋糕，她還幫你抹掉留在口邊的蛋糕碎……

雨終於停了，但仍留在車站前的惠美，卻已被淚水沾濕了面頰……



你和舞奈兩人一直玩了晚上，這時舞奈首次提到有關她的表哥濱田修的事，似乎她對於這表哥亦很有好感，不過他卻是屬於那種花花公子型的人物。



氣球大會篇

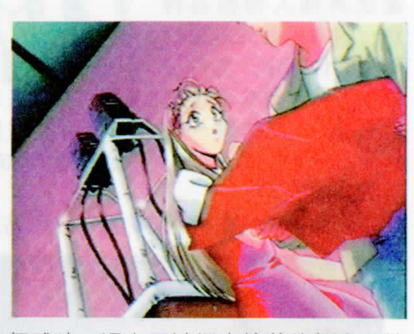
在製作氣球的期間，舞奈她突然在倉庫內出現，並問你影印了一份氣球的設計圖，到第二天她再出現時，她向你指出氣球的設計是有很嚴重問題的，而且她已在這段時間內為你準備好新的設計圖，為了可以如期參賽，所以你亦接受了舞奈的幫助，利用新的設計圖來工作。





在比賽當天，正當你因為火口的輸出不夠頭痛時，舞奈她和濱田修一起出現，並向你加以鼓勵，為了叔父的夢，為了你的夢，為了舞奈為你找來新設計圖的一番苦心，你不理會自己是否患有畏高症，決心起飛。

不過，氣球仍是很快便發生了故障，兩人跟着便飄流到小島上，看見昏迷着的舞奈，你先以心藏按摩令她的心跳回復正常，但正當你想對她作人工呼吸時，她突然醒來，同時亦「醒」了你一把……



跟着，你在海邊搜索氣球時，遇上了被繩索纏着的舞奈，她也實在好笑，竟然又想你救她但又不想你看見她這個樣子。救了她出來後，你和舞奈找了附近的洞穴暫避。在煮東西吃的時候，她還叫你下次到她的家吃飯，讓她可以將你介紹給她的父母認識……





新井聖美

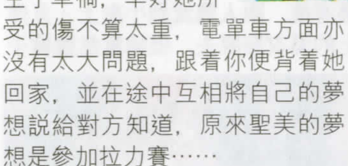


車禍篇

這天，當你經過位於本牧的賽車場時，碰巧遇上新井，原來上星期有人用跑車以高速通過了一個相當困難的地獄彎角（這人應該是西川真樹），所以她正打算用更高速挑戰這記錄，當你追上去看的時候，想不到新井發生了車禍，幸好她所受的傷不算太重，電單車方面亦沒有太大問題，跟着你便背着她回家，並在途中互相將自己的夢想説給對方知道，原來聖美的夢想是參加拉力賽……







約會篇



這天你先和聖美約好了在她家裏經營的新井電單車會合，兩人第一站是去了附近的泳池游水，當你笑她再這樣像個男孩子的話會找不到男朋友時，她竟然説自己是有男朋友的……原來她所指的是她的電單車，還害得你慌張起來。跟着她突然捉了你去跳水，而且更明知你害怕亦將你推下去，這個人真是的……

晚上，你和她兩人到了一所設在很高層數的高級餐廳，不過亦實在奇怪，不知道何，和她在一起時並沒有平常那麼害怕高的地方了。

約會的最後一站是來到了一間酒吧之中，其實聖美大概也是第一次來這些地方的，兩人在這裏乾杯，互祝對方可以達成自己的夢想。



氣球大會篇



氣球大會當天，你的氣球繼續是在出發前出現問題，正當你因為火口輸出力不夠而打算棄權時，聖美突然出現並跳上氣球之中，替你調整火口的故障，於是你除下了相等於新井重量的砂袋（50千克？真重……），令氣球得以順利昇空。

在半空中，你向聖美談到自從上次約會後，你的畏高症似乎已經治好了，而且當你和聖美在一起時，便會感到相當舒順，不過這時又是氣球墜海的時間了。在小島的岸邊，你對着仍昏迷不醒的聖美自言自語一輪，想不到她原來在途中已經回復知覺，結果被她聽了不少無謂的話……



在洞穴之中，聖美問你會否願意和她永遠在一起，而你就答她自己亦很希望可以和她在一起，不過就必須先離開了這小島才可，否則大家都不可能達成自己的夢想了。





谷由利佳

約會篇



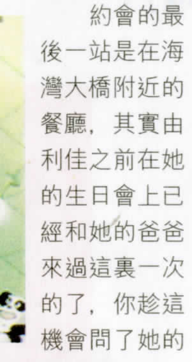
這天你和由利佳約好了在櫻町購物大道見面，不過她卻和志村麻美一樣，打算利用遊樂場的遊戲設施來醫好你的畏高症。



兩人首先乘上了過山車，雖然車子一直向上爬，但你就不覺得特別害怕，似乎真的是已經醫好了，不過由佳利似乎亦相當的投入……

當完成了過山車特訓後，由佳利帶了你去一間毛公仔專門店中，原來她很久以前就看上了這裏的一隻巨型玩具熊，每次經過都要到這裏抱一抱這公仔才安心。雖然你想送這玩具熊給她作為特訓的謝禮，但她就以「夢想要以自己的手來達成」而拒絕了你。





約會的最後一站是在海灣大橋附近的餐廳，其實由利佳之前在她的生日會上已經和她的爸爸來過這裏一次的了，你趁這機會問了她的生日日期，同時對她説了希望下次可以再吃到她所煮的東西。

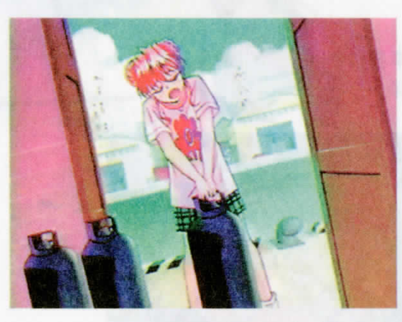
雖然由利佳最初是説替你作克服畏高症的特訓，不過由於一開始便克服了，所以這天根本就和約會沒有甚麼分別的……





氣球大會篇

在製作氣球的期間，你因為令氣球昇空用的丙烷氣體不足而感到頭痛，幸好由佳利在這時出現，及時幫你向她爸爸相熟的店子借來了足夠的份量，不過由佳利的父親卻説只要以成功升空作為謝禮便可。



到了比賽當天，由利佳亦有來到現場看，你見氣球仍可再負重多50kg左右，於是便請了她到氣球上和你一起參賽。

在空中，你對由佳利説自己的父親曾説過天空是自由的，而由佳利亦很多謝你帶她看見這美麗的景色，不過這時氣球的火口發生故障，氣球墜海後，兩人飄流到小島上。見你昏迷不醒的由佳利，幫你將身上的濕衣服脱去，但她竟然連褲子也想幫你脱掉，這簡直就是非禮！之後你和由佳利到了附近的海灘玩了一會，到晚上就由由佳利負責煮食。雖然拯救隊在三天後才找到你們，但對於你們來説，這幾天根本就和露營沒有甚麼分別……















感情育成多結局遊戲

REMA THE TRUTH

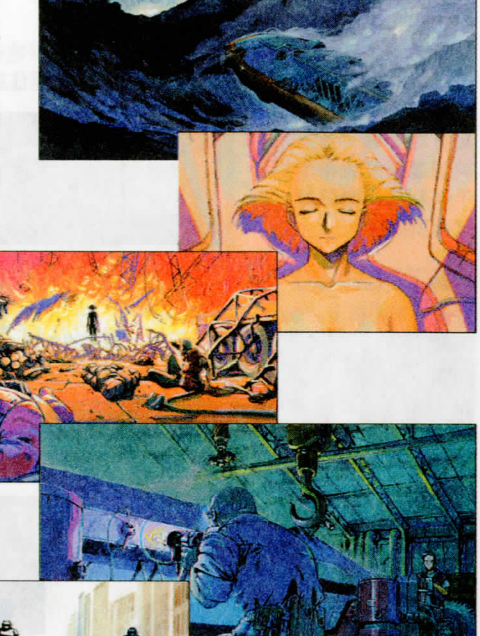
文：米奇

被企業操縱的未來世界

21世紀初，地球受到人口激增和污染等災害所影響，地球的氣候變得很反常，人類亦開始面臨重重問題。

正常各國為各種自然災害而頭痛的時候，一些以替國家解決這些問題為主要生意的公司開始出現，隨着問題愈來愈多，政府也開始束手無策，人類為求得到「安全」和「安心」，於是便紛紛向這些公司獻上金錢。結果，這些公司發展成超國家規模的超大型企業，而各國的實質控制權也開始落入這些企業的手中。

踏入22世紀，這種形式開始固定下來，人類就在巨型企業的庇蔭下生存。這就是《REMA THE TRUTH》的故事背景。



感情育成多結局遊戲

有關方面很強調這是一隻「感情育成多結局遊戲」，究竟甚麼是「感情育成多結局遊戲」呢？

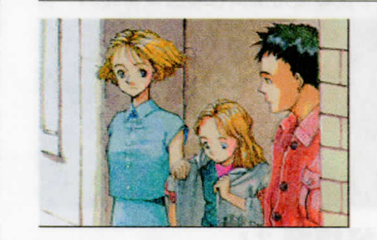
故事的重心人物，是一個叫莉瑪（REMA）的女性再造人，在遊戲開始的時候，她就如一個沒有甚麼感情的機械人一樣。不過隨着事件的發生，發生事件的先後次序，以至玩者對待事物的方式，都會影響到莉瑪日後的感情發展，連「你」對莉瑪所説的每一句話，也會令她有所改變。她到底會變成一個感情豐富的人，還是一個殘酷的人，一切都全看主角T.C.的行動。

另一點較特別的地方，是這遊戲的主角人物「REMA」的原案是由《空想科學世界》的蘆田豐雄負責，而其他的人物設計也是由電影《街頭霸王II》的今掛勇負責，來頭可謂不少。

故事大綱

主角T.C.是一個已不大上學的大學生，他把全副精力都投注在他的兼職——回收者的工作上。他整天都和老闆安格G一起，到處去拾取從太空中掉下來的東西，希望找到值錢的東西來變賣。

這次，一架從太空的軌道大學群OUG中飛出來的穿梭機突然發生意外，一具維生箱從穿梭機上掉了下來，T.C.和安格G雖然僥倖拾得，卻因而陷入一群神秘武裝集團的追殺。原來他們的目標，就是維生箱中的女人——REMA。



製造商：KSS MEDIA ENTERTAINMENT
系統：WIN 95／3.1
遊戲性質：AVG
價格：11400日圓
容量：CD-ROM

主要人物





莉瑪
一具具備人工智能的女性再造人，在這個不重視人形機械人發展的時代，製造這樣一個再造人的目的的確耐人尋味。



達尼
在T.C.和蓮娜險些被殺的時候出手救他們的人。自稱是受REMA製造商所托要把REMA帶回軌道大學群OUG。



安格G
説話刻薄但其實很好人的回收者，T.C.的老闆，在必要的時候會使用一些不合手段。可是最後也喪命在REMA的事件中。

TC
溫柔而開朗的大學生，T.C.其實只是他的溺稱。他幾乎都不上學，整天都埋首在回收者的兼職中。



蓮娜
生長在貧民區的少女，雖然年紀很小，但卻出奇的明白人情冷暖。説話很刻薄，不喜歡人同情她。



美樹
T.C.的女朋友，堅強而自我的女孩子。由於T.C.整天只顧着當兼職，最近跟T.C.的關係很差。



指揮官
神秘武裝集團的指揮官，為奪得REMA而不擇手段。

PC小攻略
七英雄物語2 最終回

文：威記

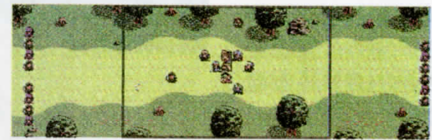
機種：PC個人電腦
製造商：姬屋SOFT
發行：天堂鳥
遊戲性質：SRPG
容量：6.8MB



BATTLE 29 換咗老細一樣舊橋

敵人：飛龍騎士／60×8 十字弓兵／50×6

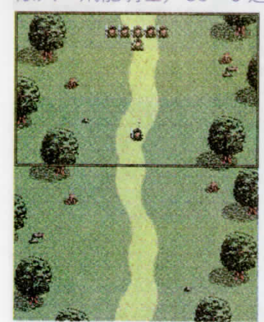
哩場仗對方雖然換咗老細，但戰力唔見得好咗去邊，基本上，遊戲早已為大家安排好邊個打前，邊個打後，大家照住打就可以。由於左邊冇遠程攻擊能力，下下要打埋身戰，所以齊力同蕾麗最好去幫幫拖，不過利伯爾咁堅挺，唔幫都頂得住。



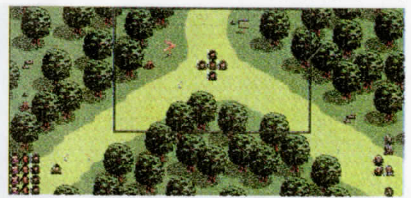
BATTLE 30 老兵單挑六壯士

敵人：飛龍騎士／80×5 迪林／90×1





利伯爾單獨應戰嘅戰事。嗰6個雜魚可以不理，一個扣1點HP根本唔入肉，雖獨是由於利伯爾魔法防禦力弱，而迪林又係用魔法嘅，所以唔好上前搶攻，應該等到方嘅飛龍騎士落嚟，收拾晒之後先至同迪林單對單比拼。



BATTLE 31 兄弟們，上！

敵人：迪林／90×1 飛龍騎士／80×8 魔法師／40×4 召喚師／45×4

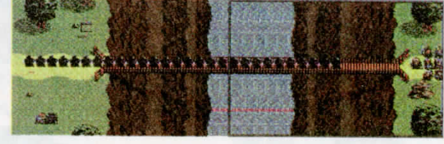
一開始，利伯爾就被4個飛龍騎士圍攻，哩一點一啲都唔成問題，最危險嘅係假如唔能夠盡快脫困，左下面嘅魔法師同召喚師就會殺到，到時利伯爾就會頂唔順，所以右邊嘅伙伴要盡快趕上去幫拖。拉娜同阿修力士就要企定喺森林嘅轉角位準備對付前來嘅魔法師，掃一輪之後再由其他人補飛。

BATTLE 32 有乜戰略好講啊？I

敵人：黑騎士／80×28 刀刃甲戰士／100×1

事旦邊個人配蕾麗都可以贏嘅戰鬥，仲有乜嘢好講啊？



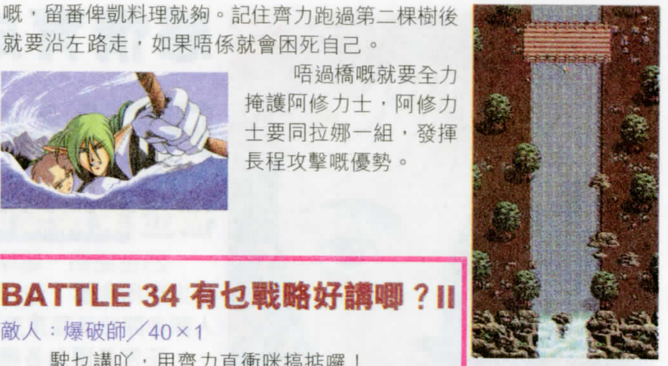


BATTLE 33 又係PUZZLE戰略時間

敵人：飛龍騎士／65×16



為咗盡快跟到對面岸，一定要用跑得快嘅齊力同凱過橋，如果驚齊力頂唔順嘅話，可以調埋蕾麗過去。齊力沿途唔好理敵人，走得快打佢唔死嘅，留番俾凱料理就夠。記住齊力跑過第二棵樹後就要沿左路走，如果唔係就會困死自己。



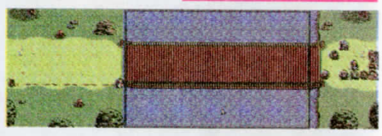
唔過橋嘅就要全力掩護阿修力士，阿修力士要同拉娜一組，發揮長程攻擊嘅優勢。

BATTLE 34 有乜戰略好講啊？II

敵人：爆破師／40×1

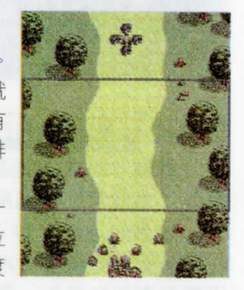
駛乜講吖，用齊力直衝咪搞掂囉！





BATTLE 35 升LEVEL時間

敵人：魔獸師／45×1 撒拉曼達／100×4+∞



只要大家排成方陣或箭頭陣一齊前進，就可以突圍而出。不過要小心，哩次嘅對手HP有100，未必一定可以一次過打死佢哋，先由後排嘅拉娜同阿修力士集中削弱一兩隻怪物嘅實力，再前面嘅人就補飛殺佢，有機會前進嘅就行前一兩步，好快就可以封住佢對方有所有出怪物嘅位置，之後想賺幾多LV都得啦。大家最好喺哩度升到LV20，咁第日打起嚟就會舒服啲。

BATTLE 36 一個走～一個追～

敵人：飛龍騎士／90×6

本來以齊力LV20嘅實力，要殺晒哩6件「茂拉」真係易如反掌，不過遊戲就設定成只要任何一個敵兵走到齊力身邊就當輸，所以只有走。以齊力嘅步速，要走當然唔成問題，但如果控制得好，就可以反咬對手一啖。首先唔好拋離咁遠，喺每一個分叉口都等一等，等敵人分成兩隊，咁走得兩個分叉口，就會有啲走散咗嘅雜魚出現，任由宰割。



BATTLE 37 困獸鬥

敵人：飛龍騎士／90×12
召喚師／55×7 魔法師／50×7

雖然齊力被兩隊敵人所困，但只要唔郁，敵人亦都會唔郁。如果想賺啲經驗嘅話，打下面嗰隊會較有利。由於勝利條件係敵人全滅，大家大可不必心急，全體慢慢前進，逐隊消滅敵人。甚至匯合齊力才進攻也未遲。



BATTLE 38 哩個仲唔係PUZZLE GAME？

敵人：殺手×3

遊戲目的只得一個，從熒光幕上找出三個樣貌與其他人不同的人。如果大家架MON係靚嘢，如SO□Y 17SF II嘅話，應該冇威記睇得咁辛苦……

附圖係三個殺手個貓樣，祝大家眼力驚人。


難民

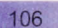

殺手A


殺手B


殺手C



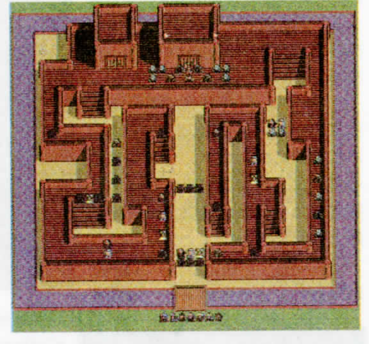






BATTLE 39 隔山打牛——！

敵人：迪林／160×1 刀刃甲戰士／150×14 飛龍騎士／160×11 弓兵／115×4 十字弓兵／120×5 冰之魔導師／55×5 雷神官／60×5 召喚師／50×4



照正常程序，引守住城門嘅對手出嚟打，再由拉娜同阿修力士隔牆打城上嘅弓兵同魔法師。雖然哩場仗迪林嘅HP加大咗差不多一倍，但佢實在好蠢，企得咁前，當然會俾阿修力士嘅箭射中，兼無還手之力！在阿修力士清理正中間嗰五個好似好猛嘅人嘅時候，其他人就分成兩隊，登上兩邊城牆。拉娜要對付左邊嘅弓兵，而蕾麗就跟住嘅齊力去右邊。到兩邊都就位之後，先至一齊發動攻擊。

BATTLE 40 又係升LEVEL時間喇！

敵人：御魔使者／200×1 骷髏兵／120×4＋∞



雖然大家同樣可以用BATTLE 35嘅戰略前進，但由於對面班怪物HP有成120，所以唔可以輕敵，排成箭頭咁將蕾麗放喺中間，就可以替所有受傷嘅人回復。LV唔多夠嘅話，就應盡快佔據其中一兩個有敵人出位置。消滅晒骷髏兵之後，就可以慢慢升LEVEL喇。喺哩一戰應該升到LV 30，最後大戰先至企陣。

BATTLE 41 又可以慳番啖氣

敵人：佛利茲／400×1



又係一場打嚟無謂嘅戰鬥，利伯爾一定會輸，所以我都冇乜好講。

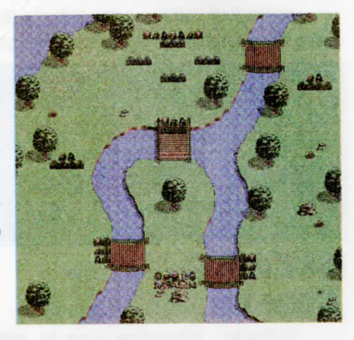
BATTLE 42 最後決戰……吓？

敵人：爆炎戰士／250×17 妖獸師／180×5 召喚師／160×5 黑暗魔導師／200×5 依沙罕親衛隊／300×12 伊沙罕／2000×1

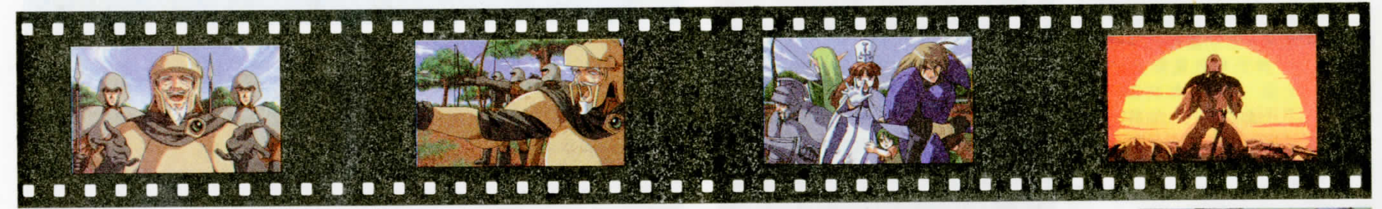
果然係最終大戰，對手實力同凡響，連魔法師都咁勁，所以唔可以大意，對付每一小隊都一定要全體出擊。由於對手嘅後排係魔法師，條橋又闊，所以冇乜橋頭優勢，全體衝過去速戰速決反而有利。

對付對手嘅魔法師咪輕敵，單靠一個人嘅力量一TURN未必殺得死人，一切要以逐一擊破為原則，唔好搞到對手隻隻都剩番半條人命，益人全隊打多TURN，到時唔知救邊個先。

打到中央部隊時，從側邊慢慢逐步前進可以將對手逐一引過嚟。記住，唔好因為對手係魔法師而沉唔住氣衝上去，要等到對手第二個魔法師衝前先至對付佢哋。



由於依沙罕會喺你打緊雜魚嘅時候就出手，所以大家唔可以走散，以免蕾麗難以支援。一定要打晒所有雜魚先至好對付依沙罕，不過——唔．好．殺．佢！否則BAD END！

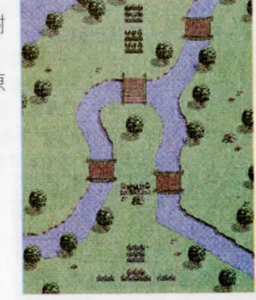


BATTLE 43 哩場先至真

敵人：白銀騎士／250×5 哈利親衛隊／300×7 哈利／2300×1 依沙罕親衛隊／300×8 依沙罕／2000×1 爆炎戰士／250×6 妖獸師／180×2 召喚師／160×2 黑暗魔導師／200×2

捱咗60回合後，戰況有所改變，對手由一隊變兩隊。最初，兩邊對手嘅先鋒部隊會一齊殺上嚟，要分頭對付。下面嘅戰線由於係普通士兵，所以用利伯爾作前鋒對付就可以。上面由於有好幾個魔法師，所以就以拉娜同阿修力士組成小隊。

咪以為上面嗰棵樹可以作為掩護，對方嘅黑暗魔導師係可以隔樹嚟打嘅，所以唔好心急搶攻，等對手過咗棵樹先至打會較有利。



剩番嘅中央部隊只要堅守從邊進攻嘅原則就唔會有問題。好好迎接HAPPY END啦！







三國志孔明傳
超人氣SRPG攻略(四)

生產商：光榮
對應系統：J-WIN
類別：SRPG
容量：CD-ROM
要滑鼠



一章二幕~天下三分

撰文：FUKUDA

BATTLE 2
綿竹關 葭萌關之戰

勝利條件：消滅李嚴
30 TURN內完成

(上回提要：劉備軍在攻打南方四郡的韓玄時，招攬了黃忠……)戰勝後，蜀軍返回江陵，黃忠與魏延正式加入劉備陣營，可是孔明卻怕魏延再度變節而反對他的盟，最後在備的求情下才答允。回到府邸的孔明，被來訪的馬謖求教，亮道出天下三分之計，而要能和魏、吳兩國抗衡則要先取益州；馬謖告之可以趁益州的劉璋向曹操求援不果，而插手助他擊退漢中的張魯。另外，「鳳雛」龐統亦在這時加入蜀軍擔任副軍師。

劉備叫孔明與關羽、張飛和趙雲三人留守城池，他則和其他人到劉璋那裏去，在其使者張松的引見下終於到達益州成都和劉璋會面，雖然中大臣擔心備會乘機奪取益州，可是卻被劉璋痛斥。不過，張松的兄長卻向劉璋告密，說其弟拉攏國內部將加盟蜀軍，張松因而被劉璋處刑，同時出師益州的劉備等人現在處境相當危險。



在江陵的孔明從星象中測到備可能出事，這時馬謖又告之龐統已在落鳳坡中箭身亡，於是便急忙召集大家到會議場商量，亮命關羽死守荊州，他就和趙雲及張飛等人馬上往葭萌關出發。

在戰鬥一開始，孔明一行人應先到右下方去和本隊集合，這樣便可輕鬆地擊退上前的敵人，而黃忠的遠射亦應好好地利用。在TURN 5在畫面右上角有敵人的援軍——馬超出現，由於孔明感到敵人實力高強，因而提出親自去說服馬超，而此時勝利條件亦改為「令馬超降服」，最好由等級較高的武將陪孔明行。當孔明一和馬超接觸，便向對他說有關其父馬騰被曹操加害至死之事，最後終於能說服他與其弟馬岱加盟一起討伐曹操，戰事亦告結束。



援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
馬超	6	49	40	9	162	0	輕騎兵
馬岱	6	49	37	9	123	36	輕戰車
騎兵隊×3	4	36	24	9	104	0	輕騎兵
弓騎兵×2	4	31	27	11	98	0	弓騎兵

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
李嚴	6	37	45	31	111	44	短兵
騎兵隊×2	4	36	24	10	104	0	輕騎兵
騎兵隊	3	32	21	10	87	0	輕騎兵
步兵隊×2	4	28	28	15	24	20	短兵
弓兵隊	4	28	14	18	21	16	弓兵
弓兵隊	4	28	15	18	21	16	弓兵
李恢	5	21	26	37	62	46	軍樂隊
高翔	5	31	26	8	101	25	輕戰車

BATTLE 3
漢水之戰

勝利條件：曹操退卻
30 TURN內完成

在葭萌關，馬超說劉璋已毫無戰意，於是他便提議由他當說客去叫劉璋降服；後來，成功說服的同時益州三將吳懿、吳班和張翼要求加入蜀軍。另一方面，曹操得知劉備已取得益州，為了不讓他坐大，於是便下令全軍攻向漢中；同時張魯在魏國使者的遊降下，唯有拱有讓出漢中。

回說成都那一邊，關羽親子關興把孔明的好友黃氏從襄陽護送到成都，就在二人正欲傾談之際，此時備召集大家到會議場去，孔明到後得知探子回報曹操已取得漢中。由於各人心感是時候和曹操決一勝負，因此便決定揮兵出擊，亮命趙雲、馬超、黃忠與魏延要作好準備。

當由夏侯淵所率領的軍隊被張飛敗退後，曹操便在氣憤之下決定親自領兵出征，同時知道他出兵的劉備亦決定在葭萌關恭候他。買過道具後，便正式進入戰鬥畫面。在TURN 2時，敵方副將王平與大將徐晃不和起來，而當王平一被我方攻擊便會立刻變節。到TURN 7在右上方的城砦有敵方的援軍出現，不過他們還未行過來曹操便已被我方打敗，故想貪更多經驗值的人可以嘗試去打他們。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
曹操	11	65	58	23	241	0	輕騎兵
徐晃	7	50	42	12	172	0	輕騎兵
王平	6	42	33	35	112	34	弓兵
張郃	7	51	42	17	168	0	輕騎兵
許褚	7	53	40	4	178	0	輕騎兵
弓兵隊	5	31	16	21	82	18	弓兵
戰車隊	4	37	21	8	88	20	輕戰車
戰車隊	5	41	24	8	101	23	輕戰車
武道家	4	44	29	17	86	0	武道家
弓騎兵×2	5	34	31	11	115	0	弓騎兵
騎兵隊×3	5	40	27	10	121	0	輕騎兵
騎兵隊	5	40	27	9	121	0	輕騎兵

援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
曹彰	7	42	47	21	124	31	短兵
李典	6	33	41	30	107	40	短兵
樂進	6	43	34	11	146	0	輕騎兵
于禁	6	42	36	11	126	38	輕戰車

成都 武器屋

名稱	屬性	售價	能力
斬馬劍	刀	1400	+15
大刀	刀	2000	+22
長槍	槍矛	1000	+12
鐵鞭	槍矛	1800	+22
長弓	弓箭	800	+10
石彈之砲	砲車	500	+8
虎	虎	300	+5
青銅之爪	爪	300	+5
笛	樂器	900	+8
三輪荷車	荷車	900	+8
銀扇	扇	1000	+10
環鎖鎧	鎧	800	+10
藤之盾	盾	800	+10
栗毛馬	馬	800	+速1
大車	車輪	800	+速1

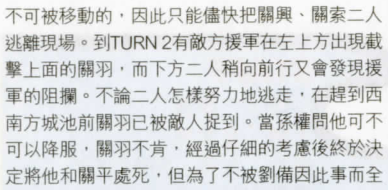
道具屋

名稱	售價	功能
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧義	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具

葭萌關 道具屋

名稱	售價	功能
落石之書	100	敵1／小落石
山崩之書	200	敵1／中落石
山嵐之書	300	敵1／大落石
大落石之書	400	敵眾／小落石
偽情報之書	80	敵1／混亂
偽兵之書	150	敵眾／混亂
回復之麥	200	我1／中回耐
漢方之藥	600	我1／中回策
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧義	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具
戰車戰術讀本	400	轉職用道具
投石機	400	轉職用道具
弩騎兵之鐙	400	轉職用道具
義俠之心得	600	轉職用道具
牙旗	400	轉職用道具
近衛兵之心得	800	轉職用道具
連弩之奧義	800	轉職用道具
近衛馬鐙	800	轉職用道具
戰車戰術其二	800	轉職用道具
發石車	800	轉職用道具
連弩騎兵之鐙	800	轉職用道具
龍牙旗	800	轉職用道具

一章三幕~桃園終焉



BATTLE 1
麥城之戰

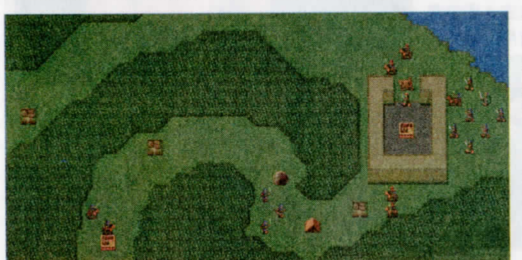
勝利條件：
一.關羽逃往西面的村子去
二.關興、關索方逃往西南面的城砦去
30 TURN內完成

打敗曹操後，孔明說要乘勝追擊，好讓曹操知道他們不是蓋的。當眾人到達漢中時，馬良說劉備既然已統一了荊州、益州及漢中三地，應該改立稱號為漢中王，可是劉備心感這樣做是對獻帝不敬，馬良卻說曹操自立為魏王，備亦應以漢中王的身份將這名逆賊打倒，最後備亦同意。

當操知道備即位，本欲揮軍攻打漢水，可是被大臣司馬懿阻止，他提出可利用吳國對蜀國的仇恨，趁孫權攻向荊州時，他們便可輕易地從劉備手中取得漢中……

回說在江陵的關羽，他在劉備的指示下，輕而易舉地便把北方的樊城包圍着。在成都孔明在家中時突然被召見，在會議場裏劉備問他關羽這樣猛攻樊城會不會有問題，亮說恐防吳國會在這時偷襲；另外當劉備問及有關孔明與黃氏的事時，他頓時不知所措，備於是替他安排婚事，並在庭園與宮殿裏慶祝。

鏡頭一轉，在柴桑城呂蒙及陸遜自薦攻打荊州，孫權衡量過目前形勢後決定出兵。他們不消一下子便攻入江陵，並令守城的二人投降，而當關羽知道荊州陷落後，正想兵分兩路去奪回城池和找援軍時，在麥城被吳、魏兩軍包圍，同時在上庸的劉芳又因私心而不肯出兵協助，令到形勢非常危急。就在此時諸葛瑾到訪，希望他能加入吳軍，可是遭到關羽的拒絕，最後在等不到任何援軍的情況下關羽便與義子關平一起殺出重圍，好讓關興和關索回朝找救兵。



在這場戰鬥中，由於關羽是不可被移動的，因此只能儘快把關興、關索二人逃離現場。到TURN 2有敵方援軍在左上方出現截擊上面的關羽，而下方二人稍向前行又會發現援軍的阻攔。不論二人怎樣努力地逃走，在趕到西南方城池前關羽已被敵人捉到。當孫權問他可不可以降服，關羽不肯，經過仔細的考慮後終於決定將他和關平處死，但為了不被劉備因此事而全力向吳國進攻，於是便命人把關羽的首級送到魏國去，藉以插贓嫁禍。



敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
呂蒙	8	46	56	36	135	54	短兵
陸遜	8	35	40	55	116	78	軍師
虞翻	7	30	19	39	108	38	弓兵
蔣欽	7	45	34	22	140	44	山賊
周泰	7	50	43	28	146	48	山賊
弓兵隊	6	34	18	24	93	20	弓兵
朱然	7	45	35	6	137	37	輕戰車
步兵隊×3	6	34	36	19	96	26	短兵
弓兵隊	6	34	19	24	93	20	弓兵
騎兵隊×2	7	48	33	10	155	0	輕騎兵

援軍1

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
陸績	7	24	19	38	106	14	弓兵
步兵隊	6	34	36	19	96	26	短兵

援軍2

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
弓兵隊×2	6	34	19	24	93	20	弓兵

(未完待續)

業界秘情報(不日刊載，請剪存！)

揭秘者：馬場殺手

《心跳回憶》明年初登場WIN95

●實在太正了！街機大廠、超任中流柢柱、PS偏向者的KONAMI在6月26日至6月29日位於幕張會展所舉行的「WINDOWS WORLD Expo」中，向各界宣佈加入推出WIN95專用遊戲的行列，而她亦早已在去年12月在青山設立了有關電腦軟件開發與企畫的部門——KOMANI COMPUTER GAMES。設立這部門的目的，當然是看準了現今普遍電腦硬件的功能，再加上WIN95那32-BIT的處理能力，要推出高質素遊戲的可以更為方便；而本人覺得這部門更切合KONAMI的一貫風格，就是物盡其用了。KONAMI現時暫定會推出6個TITLES，而第一隻遊戲《實況POWER FULL職業棒球'96》則預定在今年12月推出。



不過，想深一層，看看預定發售表，那6隻遊戲好像或已在PS上推出，難道KONAMI可以很簡單便將PS遊戲轉化作WIN95用？另外又會否推出中文版本的《心跳回憶》呢？那就不得而知了。

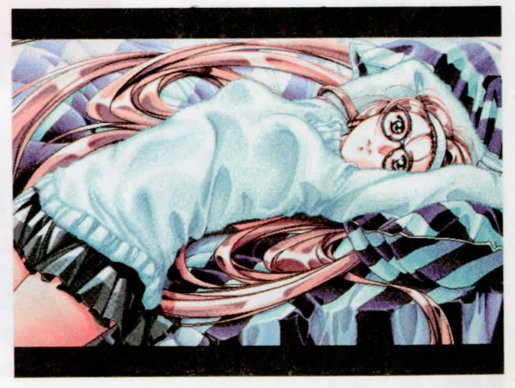


KONAMI WIN95專用遊戲發售表(以下價格與發售日均為暫定)

遊戲	價格	發售日
實況POWER FULL職業棒球'96	6800日圓	96年12月
心跳回憶對戰PUZZLE蛋	6800日圓	97年1月
心跳回憶~forever with you	8800日圓	97年2月
NBA POWER DUNKERS	7800日圓	97年2月
幻想水滸傳	6800日圓	97年3月
MIDNIGHT RUN	未定	97年春

《同級生2》WIN95發售決定

●繼PC-9801、DOS/V、PC-FX、超任及剛剛宣佈的PS版後，《同級生2》將會在WIN95上推出CD-ROM專用版本，發售日未定。這一隻1995年全年總銷量最高、最受歡迎及獲得數個獎項的超人氣戀愛SLG，毫無疑問令ELF賺大錢，除此以外亦令她放膽在其他機種上出遊戲，例如在SATURN上推出SILKY出名作《野野村》及暫定在97年春發售的《龍騎士》重新修訂版等。不過，根據ELF的公佈，遊戲基本上是和PC-9801版本相同，相信對玩過的玩家一定會很失望，不過話雖如此，在WIN95上推出就一定不會是16色的，起碼都會有256色啦，可能還會用上CD音源的哩，所以效果一定會好正。



STAFF

主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER
客席攻略：FUKUDA
臨時外稿：馬場殺手

JV新幹線

車長詞

1996年7月19日 出紙4大頁

HELLO！兩個禮拜無見，不知各位有沒有去買新GAME玩呢？本人就比較慘了，由於不大喜歡玩美國遊戲，所以通常都是玩日文遊戲，但是在這兩星期又沒有什麼大作推出，因此都是找回《美少女夢工場2》再玩，希望快些有像《艾比露芝》般的好遊戲出吧。

真的要代所有有份在《電腦遊園地》裏出力的同僚戰友向一直支持着我們的讀者說聲多謝，因為有熱心讀者施君寄信來，對於本欄的內容有點意見，與及稱讚這幾期開始的改革。首先是有關攻略的問題，施君說到最好盡量在一期內完成遊戲的攻略，可是像《三國志孔明傳》這種着重故事的SRPG雖然難度不高，但怎能不介紹故事呢？難道要一期用上60版來做攻略？這樣當然不行。至於在新GAME時間表中加上中文遊戲已向責負這欄的友美反映，但做不做是由她決定的……另外有關JWIN95的日文入力選擇格，老米說一時忘記了關閉這格，相信下次不會了，其實你可以從上期的《RIBBON95》中看到已能做到啦。最後希望大家有意見一定要寄信來，但不要問我攻略問題的啊！

（車長）

DOS IF 2~戀愛白皮書

繼《愛之物語》後的精采續篇

《IF 2~戀愛白皮書》是天堂鳥繼3個月前的《IF~愛之物語》後，移植自ACTIVE的《IF》系列三部曲的第二彈，相比起上集今次在畫質、音樂與故事上都強化了不少，再加上一GAME四玩的賣點，是近期較成功的一隻台灣版中文化遊戲。有一點和上隻一樣，就是編寫程式那班人相信是很喜歡「水手服女戰士」的，因為一開第二個故事就睇到火×麗的海報……講多無謂，還是向大家介紹四個不同故事的內容吧。

和也憂鬱的一天

主角和也是一名大學重考生，由於是獨居的關係所以比較寂寞一點，所以通常都是以一人H來解決其需要。在某月某日當他在最興高采烈的時候，在家裏突然出現了來自魔界的使者夕子及冥界的使者拉菲路，原來和也會在今晚11時便會死去，而她們則是來滿足他最後願望的人。究竟應該選擇外貌妖冶的夕子，還是討人可愛的拉菲路來完成「最後一發」呢？抑或有其他方法可以唔駛死？





夕子與拉菲路，你會選那一個呢？

TRIANGLE

真是一個極令人羨慕的男孩子啊！主角天沼巽是一名極普通的高中生，前天他被老師召見時，在途中不小心和一名下級生跌成一團，因而廣泛地被同儕們流傳這件事，而其同級生香菜亦因此事吃醋，連忙問他是否喜歡她(！)。在放學的時候他又遇上了青梅竹馬的女性朋友優等生綾野，當巽開口說有關香菜的事後，得知原來綾野也是很喜歡他的(！！)。回到家後，毫無心機的巽竟然在半夜再一度被堂妹真彌子告白攻擊(！！！)……你又會怎樣選擇的呢？



諸方香菜，活潑有朝氣的田徑女隊員



天沼真彌子，紮上孖辮的可愛堂妹



水內綾野，溫柔又聰明的青梅竹馬

桔梗花

主角書生是九州山中某武術家的次男，在前往東京某著名老師門下求學途中，因為是夏天的關係，所以被熾熱的太陽曬得中暑在山中。在獲救後從神秘的茶屋女主人田中處得知，港口那邊有兩艘通往東京的渡船，而一連串有關桔梗花的不可思議奇遇亦由此發生……







充滿古代風貌的《桔梗花》

瑪娣救出大作戰

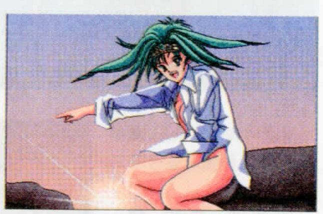
印地是一名原本居住在古蹟附近村落的青年，有一天好友夏蓉寫信給他，要他回來參加20年一度的祭典。回村後他目睹一直所暗戀的女孩瑪娣被不明人士捉走，於是便展開救人計畫。二人在夏蓉父親的指引下到達了一個位於森林的秘密基地，而在那裏更遇到敵人的追捕，後來印地更被3名女子？？？。當他得知要從昏迷不醒的瑪娣將她救回，是需要令她獲得相當程度的「快樂」後，令到這名主角更不知如何是好……

（金太郎）



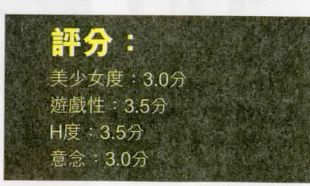
能否救回暗戀多年的同村少女呢？







生產商：ACTIVE
發行：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：AVG
容量：CD-ROM / FD
18禁



評分：
美少女度：3.0分
遊戲性：3.5分
H度：3.5分
意念：3.0分

DOS/V 噗哩方塊通2 PUYO PUYO通2

與SATURN版一樣的電腦PUZ



各位好！這專欄一直以來也是介紹RPG、SLG或者是那些成人遊戲，從未介紹過其他適合女孩子玩的遊戲，今次終於可以為各位推介這一隻在日本超級大歡迎的《PUYO PUYO通2》，不知大家又知不知道，《PUYO》系列在日本原來是非常有名的，雖然推出了幾集，可是依然不減其魅力呢！至於玩法方面，只要將相同顏色的PUYO拼在一起，就可以把它們消去了，而最厲害的就當然是製造連鎖啦！

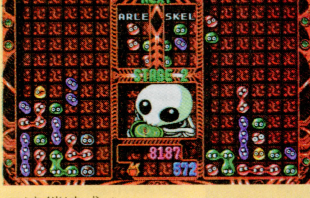
(友美)

評分：
角色造型：4.0分
原創性：4.0分
操作性：3.5分
音效：3.0分
熱中度：4.5分
買得度：4.0分
總合評價：3.83分

生產商：LMSMusic
對應系統：DOS/V
類別：PUZ
容量：FD



選擇對手畫面



四連鎖達成！

J-WIN LIBIDO 7 Impact

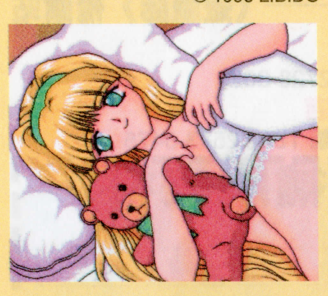
8人美少女純「消閒」作品續集



原本這份稿是由金太郎寫的，可是當知到要講的是《L7 Impact》後，我就馬上攞番嚟做。記得當年在PC-9801推出《LIBIDO 7》時，其震撼程度簡直有點離譜，事關玩攪嘢嘅AVG同埋咸咸地的RPG、SLG雖然有好多，但係齋玩女仔嘅就已經唔多，而純講同性嘅就更少……呢隻《L7 Impact》係《LIBIDO 7》嘅續集，其大膽程度更令人咋舌，而且呢一隻純觀賞用遊戲又唔需要任何難度，因此極適合愛好美少女遊戲的玩家。遊戲圖片？真係登唔到多，自己俾錢買啦。

(SPYDER)

生產商：LIBIDO
對應系統：J-WIN
類別：ETC
容量：CD-ROM
要滑鼠．18禁





評分：
美少女度：4.0分
遊戲性：——
H度：4.0分
意念：2.5分

新GAME時間表-日本電腦篇 (J-WIN/WIN95)

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
19/7	妖女亂舞~被污染的聖域	ZONE	8800	兩對應	RPG[18]
	MACRO TV	HUMAN	9800	J-WIN	AVG
	露斯安麻雀	APPLE PIE/COHE BREAK	6800	WIN95	TBL[18]
	BAKU BAKU世界飼育係選手權	SEGA	5800	WIN95	PUZ
	TIME STRIPER・真子君	FOSTER	6800	WIN95	AVG[18]
	傷痕	LEAVE	8800	WIN95	AVG[18]
20/7	ALIUS	TAKERU事務局	7800	WIN95	AVG
24/7	慾	MAY-BE SOFT TRUTH	7800	WIN95	AVG[18]
25/7	RADAMANTOUS	O2	6800	WIN95	ACT
	拘束~歡悅之淫聲	PERSIA SOFT	6800	WIN95	AVG[18]
26/7	CONFIG-ROM	GLAMS	5800	兩對應	ETC/PUZ
	WARRIOR NATIONS	KSS	11400	兩對應	SLG
	究極正義SEXY MARVEL(ORIGINAL版)	MARVEL	9800	兩對應	AVG[18]
	究極正義SEXY MARVEL(PREMIUM版)	MARVEL	12800	兩對應	AVG[18]
	注射器	ARVOLEO	7800	WIN95	AVG[18]
	MELTY CUBE	IMAGINEER	8800	WIN95	PUZ
	EARTHSIEGE II Skyforce	SIERRA PIONEER	9800	WIN95	SLG
	大戰略for Windows95	SYSTEM SOFT	7800	WIN95	SLG
	妖鬼討伐忍法帳	ZYX	7800	WIN95	TBL/AVG[18]
	古大陸物語 狂神之都	TGL	9800	WIN95	SRPG
	WINDOWS將棋最強2	魔法株式會社	12800	WIN95	TBL
	我的桃子~見習護士篇	U・ME SOFT	7800	WIN95	AVG[18]
	三國志孔明傳	光榮	11800	WIN95	SRPG
7月下旬	桃色麻雀PART II	R-RATE	8800	兩對應	TBL[18]
	DOKI DOKI妖魔BUSTERS	FAMILY SOFT	7800	兩對應	AVG
	死活大百科II	每日COMMUNICATIONS	9800	J-WIN	TBL
	PERFECT BLUE	U COM	6800	兩對應	AVG[18]
	DAYTONA USA(nV1專用)	SEGA	9800	WIN95	RAC
	V.R.約會5月俱樂部	DESIRE	8800	WIN95	AVG[18]
	REBEL ASSAULT 2日文版	MICRO MOUSE	10800	WIN95	STG
7月預定	ACTION PUZZLE(暫稱)	WIZ	7800	兩對應	PUZ
	美少女夢工場2 for Windows95	GAINAX	14800	WIN95	SLG
1/8	ASCENDANCY	GAME BANK	9800	WIN95	SLG
2/8	BLUE EYES	FAIRY TALE・HARD COVER	8800	兩對應	AVG[18]
	光榮賽馬加強版(1&2)	光榮	17800	J-WIN	SLG/ETC
	三國志英傑傳&三國志孔明傳	光榮	16800	J-WIN	SLG/RPG
	SU-27 FRANKER	MULTI-SOFT	14800	WIN95	SLG

街坊人氣指數 (截至07/07/96)

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	-	初	戰地大亨之金門之旅(中)	DOS	TAB
2	↑	6	IF 2~戀愛白皮書(中)[18]	DOS	AVG
3	-	初	西楚霸王~項羽(中)	DOS	SLG
4	↓	2	RIBBON[18]	JWIN95	AVG
5	-	初	噗哩方塊通2	DOS/V	PUZ
6	-	初	聖戰錄(中)	DOS	RPG
7	↓	3	SEX 2[18]	DOS/V	AVG
8	↓	4	POWER DOLLS VER.1.2	DOS	SLG
9	↓	1	WORLD RALLY FOREVER	DOS	RAC
10	↓	5	三國志-風雲再起(中)	C-WIN	SLG

賽後分析：今個禮拜車長話要早交稿，所以我都係要早啲去收料，因此呢期嘅新GAME唔係太多。隻台灣原創大富翁式棋盤《戰地大亨之金門之旅》出得都算唔錯，喺各個大場都幾多人SHOW，而《IF 2》就如估計地反彈上升4位，我諗大家都識得揀啲抵玩嘅GAME嘅。《PUYO通2》眼見識得嘅女仔都玩得唔錯，都係電腦遊戲界嘅好事嘅，唔駛淨係得啲H-GAME可以玩啦。

(SPYDER)

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 6.5 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心７樓

補購時間：星期一至六上午 11 時至下午 1 時、下午 2 時半至 5 時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

METHOD C——《遊戲誌》補購站

補購站 A 環球遊戲室

九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 B 環球遊戲專門店

香港灣仔東方 188 商場地下 4 號舖 TEL : 2573-6475

《遊戲誌》補購表格

姓名：______________________

年齡：______________________

地址：______________________

____

聯絡電話：（日間）______________________

（夜間）______________________

郵寄地址：（如與上列地址不同）______________________

____

身份證號碼：______________________（ ）

支票號碼：______________________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
17		×	$28	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$6.5	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第二十七期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

第 1-16 期
經已停止
接受補購

第 17 期
每本港幣
28 元正

第 18-N 期
每本港幣
35 元正













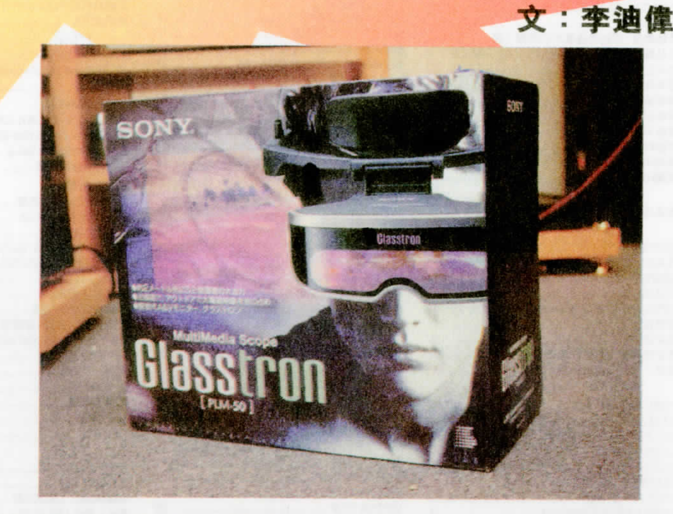
新選擇——SONY GLASSTRON液晶體內投式眼鏡電視

文：李迪偉

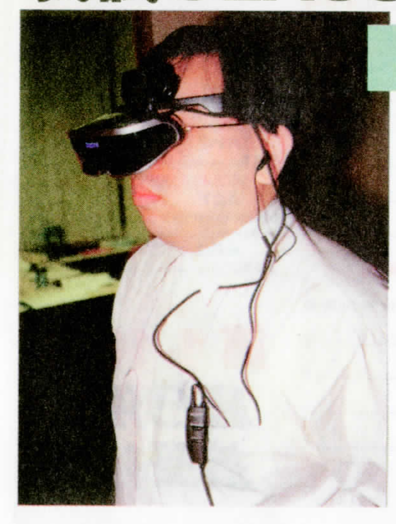
早幾期GPM米奇君介紹了那副VIRTUAL I-GLASSES，我都買了一副，用來睇VIDEO CD、玩遊戲的確好FEEL，用來玩《BIO HAZARD》……阿媽！我好驚呀！但液晶體始終都是液晶體，畫面放大了之後微粒較粗，玩GAME尚可，睇VCD或LD便有點辛苦了，另一缺點是套頭的索帶點兒戲，帶上頭超過個半鐘頭便會感到不舒服，當然，I-GLASSES的多個優點足以彌補以上不足之處，三千多元我仍認為物超所值。

不過，上星期I-GLASSES遇到對手了，且是名牌大廠出品哩！

各位觀眾——SONY GLASSTRON液晶體內投式眼鏡電視強勢出場！



我試GLASSTRON，SONY GLASSTRON



包裝

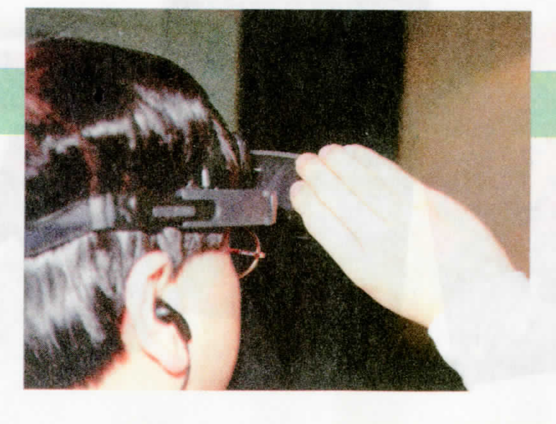
好強，盒背還清楚列明隨鏡附送的配件（見圖），包括可把眼罩揹出街的機袋一個、靚耳筒、視頻線、原裝SONY牛一隻、叉電器、耳筒袋、遙控，而叉電則需另外買。

正！帶出街睇VIDEO CD也極之方便，對於那些中環上班、家住屯門的朋友簡直是解悶恩物，且更會帶來艷羨的目光，唔知帶得耐會唔會頭痛呢？

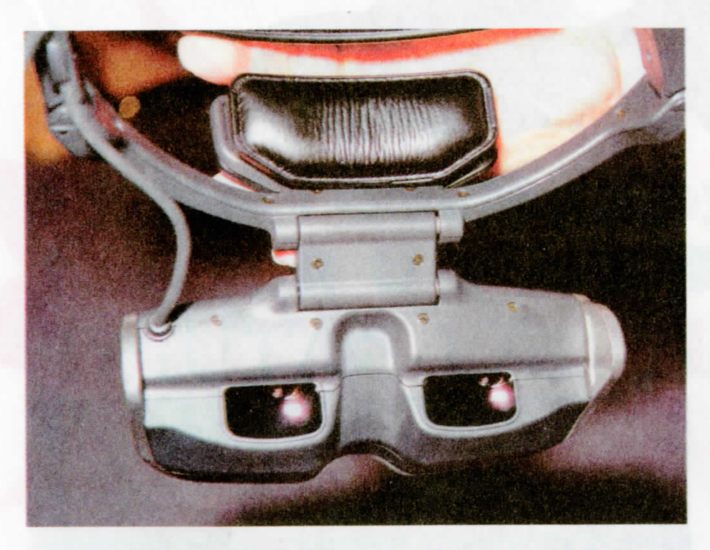


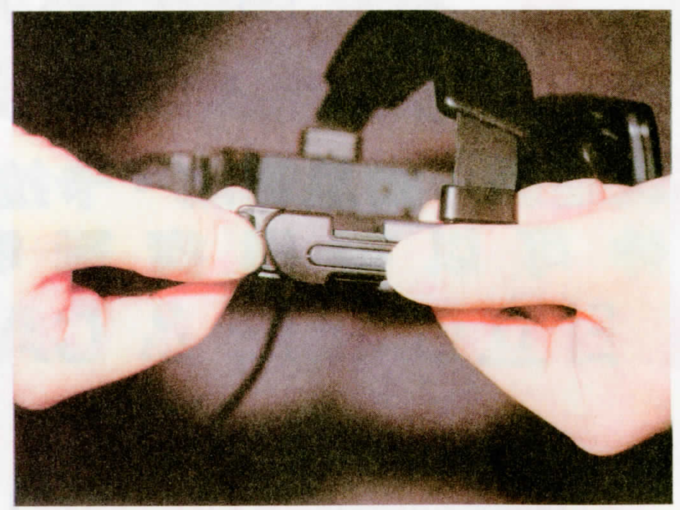
調校組件

極度全面，簡直可照顧整個頭部，我由前面睇起，那副有點似滑雪鏡的型仔液晶體內投式眼鏡可上下一百八十度摺屈，換句話說，外間發生乜嘢事只要向上一揭就搞掂，毋需整個頭套除下來，就算你係四眼仔也不怕會「迫爆鏡」啦！再睇上一



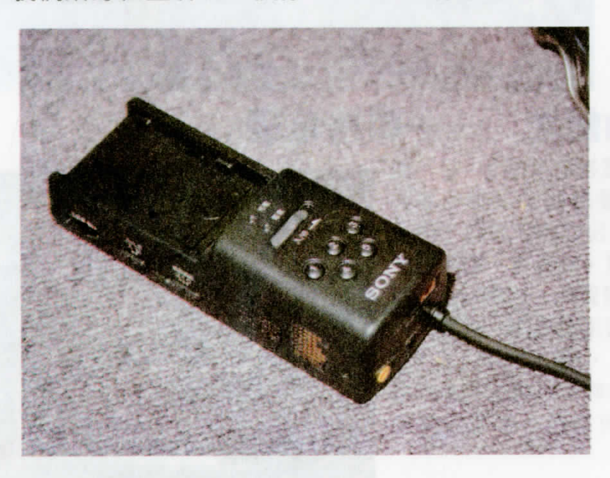
點，一塊厚厚的、軟軟的真皮護墊令頭痛不再出現。兩邊則可作五段調節，令「大頭」仔或「小」鬼「頭」也帶得極之舒服，而穩固眼鏡的彈性軟膠環可上下前後作適當的調校，再加上唔怕鬼拍後尾枕的超舒適軟墊作後盾，小弟帶住佢超過兩個鐘頭也不覺有頭重重的感覺(仲幾ENJOY添)。





設想周到的配件——IT'S SONY

先睇睇極富質感的充電器，這件其實是整副內投式眼鏡電視的中樞，除充電用途外，它還是接駁電源牛、訊號線的「總部」，再看看旁邊，？有低音調校……咁強！！打機肯定夠晒FEEL啦。隔鄰尚有一個音量調節掣，認真照顧周到。我們沿線往上看，一個像DISCMAN有線遙控器的





傢伙就在手上，這件小小的東西竟有六個功能，音量調校掣是必有的了，個電源掣、電源確認顯示，嘩！仲有光暗微調掣，就算日光日白也可照打機睇LD。仲有一個選台掣及透視功——能——掣？只要輕按此掣，熒幕後的一切事物便可清楚看見。汽水、零食都得啦！

IT'S A SONY。

FINAL ROUND——畫面定輸贏

這次我們起用一個唔多型的「頭」去示範這副極型的GLASSTRON，由於無辦法告訴你鏡內的畫面(器材限制，SORRY)，我只可以告訴讀者GLASSTRON所投射出來的是一個相等於五十二吋大熒幕的畫面，且所投射的並非如I-GLASSES那種長方形電視畫面，而是像戲院一樣的弧形劇院式畫面，所用來打機最初會有一點不習慣，但來睇VCD或LD就一流過一流了，雖然畫面被放大至五十二吋及由液晶體顯示，但一進入畫面肯定令你有意想不到的驚喜，睇LD時畫面顯示字幕中每一個字也一目了然，鬼影也不太嚴重，這已顯然比I-GLASSES的畫面更優勝及解像度更高。而音效方面……大佬，SONY的耳筒係人都知很強啦！在此不用多提，但如果你想增強視覺效果，大可以換一個更強SONY HEADPHONE或EARPHONE，因那個有線遙控的聲頻插位是獨立的MINI耳筒插，你鍾意用乜耳筒都得啦！

這套SONY GLASSTRON在旺角的一些地舖影音店售六千八至[illegible]二元不等，貴就真係幾貴，對於香港很多居住環境狹窄的朋友來[illegible]GLASSTRON是一件絕佳的玩大恩物，想搵件價錢平的GLASSTRON？到「好景」碰碰運氣吧（唉！又係「好景」）。

鳴謝：訊達電子公司

遊戲配件睇真D

玩遊戲、衛星導航、卡拉OK、播VCD、播電視，仲可以帶出街玩嘅SATURN！？

日立GAME & CAR-NAV SATURN

大家咪睇小而家啲電視遊戲機，次世代遊戲機唔單止已經成為高級影音產品，而且仲有多種功能。除咗早前東京玩具展時本刊為大家介紹過SATURN可以用嚟上網外，今次睇真D部隊仲要為大家介紹一部好利害嘅日立GAME & CAR-NAV SATURN——打機、播VCD都係小兒科，直接駁咪唱卡拉OK、駁TUNER播電視節目、衛星導航夠利害嘞啩？最重要嘅係哩部SATURN有部專用液晶體電視，你可以將部SATURN駁喺架車度，帶去邊個沙灘玩都得啦！



利害功能之一——專用電視

哩部電視嘅尺寸係4吋，連埋喇叭，接線同安裝都係專為CAR-NAV SATURN設計，仲可以調校角度。喺日本，哩部電視本來係分開賣嘅，售價45000日圓，嚟到香港就跟機一齊賣。

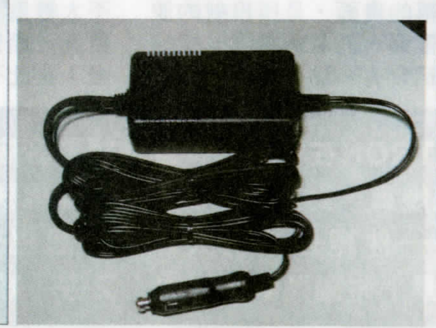
當然，部CAR-NAV SATURN除咗可以接駁專用電視外，一樣可以用一般電視播映啦。



利害功能之二——車用電源

哩部SATURN隨機附送咗個汽車用火牛，只要接駁汽車電源，就可以喺車上面用到哩部SATURN本來嘅最大用途——汽車導航。當然，如果一家大細出外郊遊，你可以俾家人用嚟唱下卡啦OK，一樣正斗。







■為咗接駁汽車電源，CAR-NAV SATURN嘅電源插頭設計同原本SATURN好唔同，就算擺喺屋企用都係用外置火牛嘅。



利害功能之三——卡啦OK

雖然原本SATURN經已設有音調調節、迴音同刪除人聲嘅功能，不過因為要喺MENU選用，對一般卡啦OK碟冇乜用。CAR-NAV SATURN就改善咗哩個操作，將以上功能都放喺面板上，可以隨時控制。

此外，哩架機仲有兩個咪輸入，各自有獨立嘅音量調節，同一架真正卡啦OK影碟機毫無分別。





利害功能之四——兩組外來訊號輸入

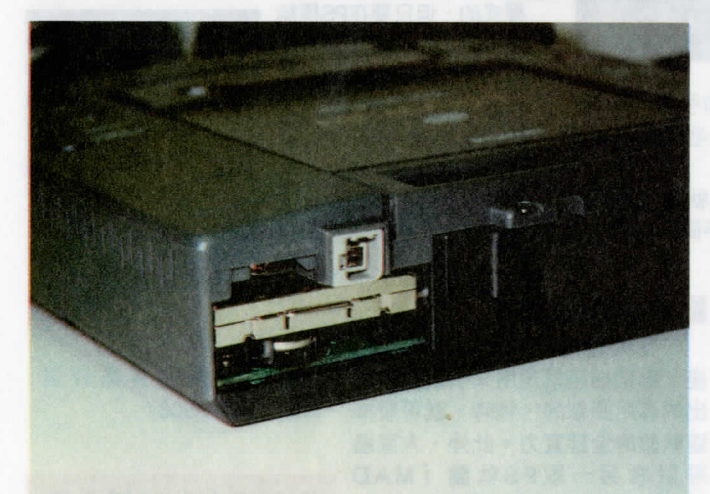
由於哩架CAR-NAV SATURN有部專用電視，淨係愛嚟打機當然嘥咗啲，所以廠方喺部機側邊加咗兩組外來訊號輸入，一組喺AV輸入，可以用嚟駁錄影機影碟機；另一組係電視TUNER輸入，可以用嚟接駁部分外置式電視調階器，即係話，用部SATURN嚟接收電視節目都得——不過要係N線嘅……





利害功能之五——播VCD

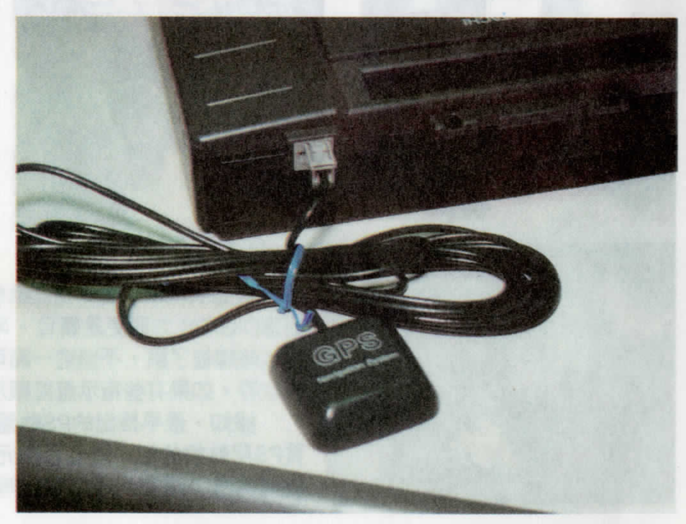
既然哩部SATURN係日立出品，當然跟同廠嘅HI-SATURN一樣，附埋張VCD解碼卡，不過，哩張卡只係舊款VCD卡，唔係可以睇埋PHOTO CD嘅TWIN OPERATOR。而插卡嘅位置就同其他SATURN一模一樣。



利害（？）功能之六——衛星導航

哩個功能本來喺日本好有用，不過喺香港就得無所用。所謂CAR-NAV其實就係汽車導航（CAR NAVIGATION）嘅意思，CAR-NAV SATURN就隨機附送咗個天線，可以安放喺車頂，接收來自衛星嘅訊息，配合日本坊間嘅導航軟件，就可以當作日本秋葉原常見嘅汽車導航機使用。

據講，哩舊嘢其實喺香港都用得，只係香港政府冇出數碼地圖，冇對應軟件，所以收到嘅導航訊號嘅距離會大到嚇死你。



哩部機喺港售逾萬元，可惜部分功能在香港得物無所用，但仍然有好多功能俾你玩餐飽，你認為是否物有所值？

鳴謝：訊達電子公司



遊戲配件睇真D

DIGITAL／ANALOG同時兼備 對應所有賽車遊戲

PER4MER TURBO WHEEL手感正！

過去，《遊戲誌》曾為大家介紹過多款為PS而設計的軚盤，這些軚盤都有兩個共同點，就是只可以作ANALOG控制器使用，一旦遇上不對應ANALOG手掣（NEGCON）的賽車遊戲如《首都高BATTLE》時，它們便會無用武之地；此外，這些軚盤都是以粗橡筋或穿在軚盤軸上的粗彈弓來產生回軚的效果，這少不免會出現虛位或用久了中位扁移的情況。這次我們要介紹的新軚盤「PER4MER TURBO WHEEL」就改善了以上的缺點，而且手感還非常一流。



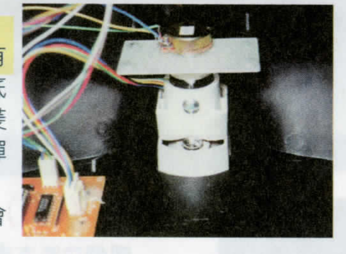
這個「PER4MER TURBO WHEEL」軚盤剛剛才在美國E3中展出過，今次我們測試的是廠方提供給代理商的手辦，所以連外殼上的標貼也還未完成。

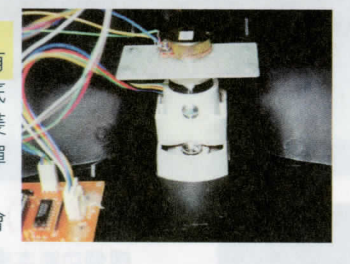


嶄新的回軚構造



這個軚盤的回軚結構，據說是仿照早期未有搶軚時代的街機軚盤構造來設計——在軚盤軸和底盤上分別裝有一個套環，套環之間互相構成一個菱形的空隙，在空隙中間放了一粒大鐵珠，由一條彈弓把它迫緊在兩個套環之間。當玩者轉動軚盤時，軚盤軸的套環會把鐵珠壓下，但鐵珠下的彈弓又會把鐵珠迫回原位，於是便會產生一股回軚的力量。







這種設計結構經過多年街機的引證，證明比其他方法都要耐用，不會有橡筋老化變形的現象，也不會有虛位或扁移情況。

此外，這個軚盤還設有增減軚盤反應的功能，可作上下五段調節，來適應不同玩者和遊戲的需要。

DIGITAL／ANALOG兩對應

本來，以軚盤來玩賽車遊戲是至高享受，可惜的是有些賽車遊戲卻不應ANALOG手掣，《首都高BATTLE》這個大受歡迎的遊戲便是，這無疑令遊戲的趣味大減。「PER4MER TURBO WHEEL」就加入了對應DIGITAL操作功能，令它可以使用在以DIGITAL手掣來玩的賽車遊戲上，而且感覺與使用ANALOG手掣無二。

基本上，這個軚盤在一開機時是處於ANALOG模式的，但只要在PS標誌出現時按兩個掣，就可以轉成DIGITAL模式。而在軚盤上的按鈕也會按所用模式而改變功能。代理商提供的中文說明書已詳細列明各按鈕在不同模式下的用途。





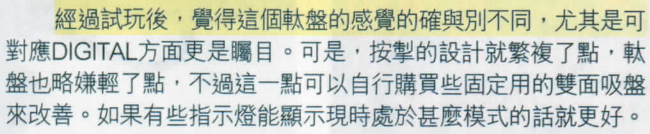
腳掣即將發售

在軚盤的接線上有一個小插座，那個插座就是用來接駁快將推出的專用腳掣的，到時，就可發揮這軚盤的全部實力。此外，大家還可以拿另一款PS軚盤「MAD CATZ」的腳掣來作代用品。

總代理：威龍貿易公司
TEL：2360-5087



有待改善

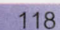


經過試玩後，覺得這個軚盤的感覺的確與別不同，尤其是可對應DIGITAL方面更是矚目。可是，按掣的設計就繁複了點，軚盤也略嫌輕了點，不過這一點可以自行購買些固定用的雙面吸盤來改善。如果有些指示燈能顯示現時處於甚麼模式的話就更好。

據知，最早推出的PS軚盤「MAD CATZ」經已停產，要購買PS用軚盤的話，以五百多元的價錢來說，這款軚盤是物有所值的選擇，希望到腳掣推出時價錢不會太昂貴。

你有新產品想搵人介紹？

「遊戲配件睇真D」部隊經已整裝待發，隨時對任何遊戲產品進行測試報告。你有新產品想向廣大機迷推介的話，立即 電2380-2223搵《遊戲誌》編輯啦！





遊戲配件睇真D

鎗控手掣孖生兄弟

RAC · CON FOR PS VER. 2／RAC · CON FOR SS

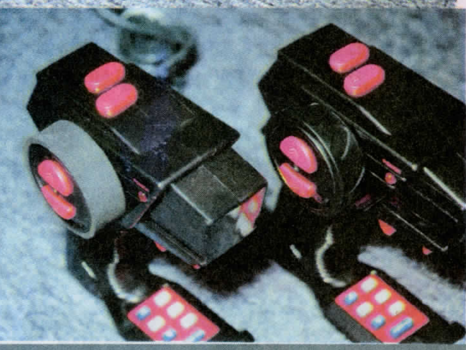


之前睇真啲部隊已經帶大家睇過一個類似遙控車鎗控的ANALOG手掣，大家記唔記得？
而家同一間廠又有兩款新嘢，就係同一類型嘅鎗控手掣×2：一個係俾SS用嘅鎗控ANALOG手掣，另一款就係俾PS用嘅鎗控手掣VER. 2。

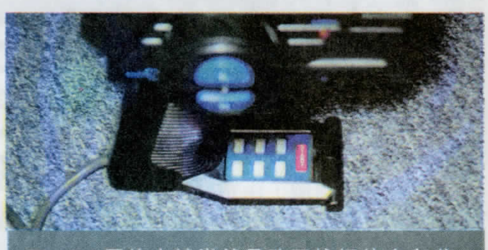
外觀

基本上，哩兩個手掣同之前出嗰一款，喺外觀上係差不多完全冇分別嘅；如果要分，唯一嘅分別就係旋轉把手上嘅膠，用料同花紋都唔同咗，感覺上比起之前嗰個仲好揸；而SS嗰個，就梗係顏色同印喺上面嘅字有唔同啦。

■ 三個手掣在外觀上沒有什麼大分別，左起為PS VER. 1、PS VER. 2、SS用手掣。



■ VER. 1和VER. 2的最大分在於旋轉把手上的物料不同了。



■ SS用的也就當然是改了按鈕的名字啦。

手感

在玩遊戲時，PS那個的感覺，和之前的那個VER. 1好像沒有太大分別，旋轉的幅度也是這樣少；但SS的那個雖然其旋轉把手可轉動之幅度都係咁上下，但「扳機」的控掣感覺就好像比PS的仲好，好像是比較實一點，手感大了。

其實這廠方肯在SS上推出這手掣也已經是向前踏進了一步；雖然PS的那個VER. 1和VER. 2用上手沒有甚麼大分別，但其說明書上是有一段是經過修改的，實際上有甚麼分別就不得而知了。但這也可以給一些新玩家有多一個選擇哩！



■「扳機」的觸感比PS的那個還要好。



■ 上面變了X及A。

看似簡單 耗資百萬
無線 電話玩街機大追擊

過去了的星期六(7月13日)，相信大家都有安坐家中，欣賞無線的《FUN秒必爭智激奧運會》。對於當中以電話來玩世嘉的街機遊戲《十項全能》一項環節，大家有可感想？

「啤——小兒科啦！」

「一定是特製電話的……」

這其實一點也不小兒科，那也只是個普通的家庭電話。要以電話來控制一架遠方的街機到底有甚麼秘密？讓《遊戲誌》記者帶你入無線清水灣電視城追擊真相吧！



來頭真巴閉

《遊戲誌》記者一知道有這樣一部盞鬼系統的時候，便立即聯絡無線外事部，跟那個節目的監製陳家倫先生作了個電話訪問。據陳監製透露，無線工程部花了一年多來開發這個系統，耗資也超過一百萬。而這次《FUN秒必爭智激奧運會》節目，就是這系統的首次實戰大考驗。

由無線工程部開發？那個系統不是泊萊品或是東洋貨嗎？沒錯！陳監製告訴我們除了部分介面卡是泊萊品之外，這系統原來全是無線自行發展的本地揀手貨！而且據知這樣的系統連日本也沒有的！

何方本地高手有如此利害的本領？當然就是無線工程部的工程師了！《遊戲誌》記者本着求知求真的精神，無論如何也要一見這個系統的蘆山真面目，於是便約見了無線工程部有大威之稱的工程師李國威先生，深入清水灣電視城的一廠控制室了！



■無線工程師李國威先生為我們講解電話玩街機的奧秘。

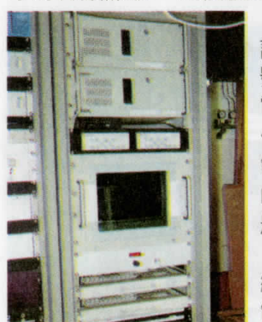
內部運作唔簡單

在一個陽光普照的日子，《遊戲誌》記者在大威的帶領下，經過九曲十三彎的電視城通道，來到電視城一個守衛森嚴的禁地——一廠控制室，終於見到這次的主角——電話控制遊戲機系統了！



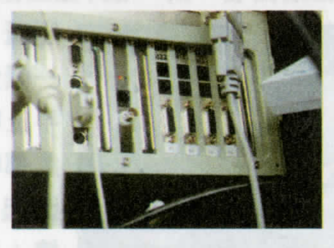
據大威的講解，由電話來控制一部遊戲機原來是要經過多種程序的。

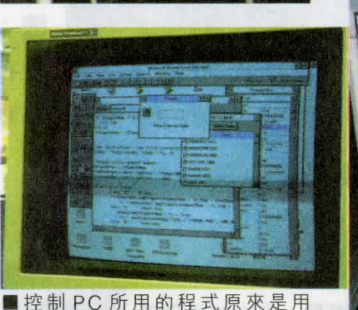
首先，家庭觀眾透過公眾電話網絡打電話進入這個系統中，電話先經過一個聲音過濾器將雜音清除，令電腦能接收到一個純淨的音頻訊號，然後就進入這系統的核心部分。



這一部就是負責將電話按鍵的音頻訊號，轉變成可以用來控制遊戲機的訊號。上面兩台機裏面，都插了多張控制電話的介面卡，每張介面卡可以控制四條電話線，現時這台系統就可以同時控制32個電話進行遊戲。不過假如有必要的話，要控制一千條電話線都不成問題。真個很利害啊！

經過轉換之後的訊號，就會透過無線內部的網絡，接到一部連接遊戲機的控制PC上，那部PC的工作就是分辨電話輸入的訊號，然後透過PC本身的RS232串聯通信埠，跟一塊裝在遊戲機控制線路上的單晶片電腦連接。那塊單晶片電腦就會取代原來遊戲機上的控制桿和按鍵，發出按鍵信號給遊戲機。這樣，電話另一方的家庭觀眾就好像親身到了現場一樣，即時控制到遊戲中人物的一舉一動了。





■控制PC所用的程式原來是用《VISUAL BASIC》寫的。

■經過改裝的街機看起來很是複雜。



■為了公平起見，雖然現場那部遊戲機是可以使用機上的控制桿的，但電視台還是會讓玩者使用一部裝在機上的電話來操控。





另一方面，遊戲機的影象訊號除了透過本身的RGB介面輸出到現場的遊戲熒幕外，還會傳入控制室中的同步器中，將現場攝影機、遊戲畫面和外景攝影機的畫面合拼起來，在電視播映出來，這樣，家庭觀眾才能安坐家中觀看遊戲畫面嘛。

以上五百多字的程序，其實都只是在數微秒之內完成，所以遠方的玩者一點也不會感覺到有延滯的情況。

據大威說，這個系統其實就像一個小型的「匯應通」系統一樣，不過一次過可以處理的電話流量就少得多，因此，使用這個系統的遊戲都不會接受觀眾撥入電話，而是由電視台致電給觀眾，以免JAM線。

不過，由於電話不能同時發出兩個音頻訊號，所以對很多遊戲尤其是格鬥遊戲操作上有是有所限制的。

遊戲大預想

《遊戲誌》記者在訪問時忽發奇想——假如我把家中的電話改裝，玩來豈不和真正遊戲機一樣？大威說這是可能的，不過，與其拆電話，不如從音頻電話的12個按鈕分線出來，接駁一個遊戲機的手掣（4個鍵是方向掣、8個鍵是控制鍵，START和SELECT由電視台控制）。

現時無線還未定出下一個使用這系統的節目，不過，可以肯定的是將來他們將有愈來愈多家庭觀眾參與的遊戲會使用這系統，例如進行一次30人的搶答比賽。

讓我們也來推想一下一些有名遊戲是否都可用在這套系統上！

乜GAME都玩得？

大家一定會想，這樣的一個系統是不是只能用來玩《十項全能》呢？答案當然不是。據大威透露，在開發這個系統的時候，是試過用它來控制一部超任的，這絕對不成問題，只是由於街機看起來豪華得多，所以才選擇控制街機。其實無線工程部除了用過《十項全能》來作測試之外，還用過《VIRTUA FIGHTER》來測試的啊，大威說玩起來也沒有問題。除此之外，他們也自行開發了好些遊戲來作測試，如《西部牛仔大決鬥》和無線的經典遊戲《歡樂卡》。



■無線的經典遊戲《歡樂卡》。

SATURN BOMBER MAN

可行性：80%

只要入力次按部就班，所有操作都不成問題的。十人BOMBER MAN也可以。



VIRTUA FIGHTER III

可行性：50%

部分出招需要方向掣和出招掣同時按下，所以出招受限制。



拳皇'96

可行性：20%

幾乎所有出招都受限制。



BIO HAZARD

可行性：10%

不能拔槍攻擊喪屍，等於自殺。





「電話玩街機」系統圖解

鳴謝：無線電視外事部

遊戲跳蚤市場





SATURN GAMES

龍珠真武鬪傳200、海底大戰爭$130、山卡K OF SPIRITS $130、HATTRICK HEROS足球$150、D之食卓$120、美版WINNING POST $350、美版大戰略$350、美版MYST ARIA《THE REALMS OF LORE》$400，以上全九成新，有盒足料。

聯絡方法：電23444353何生洽/留電必覆



讓3DO

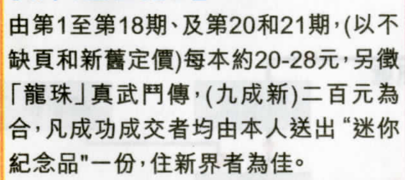
讓3DO主機連53隻遊戲及兩個原裝手掣，和一開四轉換超任手掣器一個，遊戲品種由I級至III級都有合老少玩。價$2200一有盒。讓PANASONIC VP50手提VCD一部九成新，少睇，連卡拉OK一隻，價$1500。

聯絡方法：71163377CALL3062

讓SNK CD

誠讓NEO.GEO CD GAME，以格鬥為主，最新至侍魂3，超人學園等，二手價讓或可以其他NEO.GEO GAME交換。另有超級任天堂連3支光線槍(炮)，S線，日本分線插等售$1800。

聯絡方法：五時後電23437271洽。



徵「遊戲誌」

由第1至第18期、及第20和21期，(以不缺頁和新舊定價)每本約20-28元，另徵「龍珠」真武鬥傳，(九成新)二百元為合，凡成功成交者均由本人送出"迷你紀念品"一份，住新界者為佳。

聯絡方法：來信新界屯門288段康景花園B座4樓6室「龍」

(請留聯絡方法及擁有物件)

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



徵SFC帶

超任原裝遊戲盒帶：「幻想傳說」(48M，藤島康介設定)；「GNEXT」；「魔裝機神」；全新及二手均可，價電議。另徵NEO.GEO帶機專用大手掣。

聯絡方法：請電23843100/77330744張先生洽



誠徵RGB MONITOR

誠徵14吋RGB MONITOR一個八成新，操作良好，可以打機，有連喇叭(即打機時內置的喇叭會發聲)價錢電議，最理想為$800元左右。以及能在沙田區交貨。

聯絡方法：晚上六時至十時電26463001劉敏釗洽(如人不在勿說明來意)



讓PS主機

讓PS主機一部(舊版)送火牛一個、AV線、兩個手掣及配件。連原裝GAME一隻及多隻熱門GAMES(包括少年街霸、鬥神傳2、足球小將3、BIO HAZARD、鐵拳2、RIDGE RACER REVOLUTION、NBA POWER DUNKERS、TETRIS X、THE NEED FOR SPEED)全部九成九新，有說明書、有盒，只買了三個月，保用一年，售$3500，可略減。

聯絡方法：下午3:00至7:00致電28167408說明買機



讓GAMES

本人誠讓NEO.GEO CD GAME：(REAL BOUT餓狼傳說)$280，另讓SATURN GAMES：(GUARDIAN HEROES)$200，(魔域戰士2)$180，全部九成新。本人亦有大量PS GAMES可作交換。

聯絡方法：有意者請電28962959 ALAN洽



交換

本人欲以SS《GALAXY FIGHRT》或《水滸濱演武》交換SS《DAYTONA USA》。交易地點最好在九龍鐵路範圍內。

聯絡方法：請於晚上七時三十分至十時電26739879李彥洽。



徵原裝世嘉SATURN遊戲

本人誠徵原裝世嘉SATURN遊戲連說明書：KOF95$230，V GOAL 96$150。(最好能在沙田區交易)

聯絡方法：晚上(7:00-9:30)電26478652梁偉康



讓SNK CD

本人誠讓SNK CD機連六隻GAMES，包括《餓狼3》、《得點王3》、《風雲默示錄》等，有原裝火牛，AV線及兩個手掣等，售$2600(有商量)，全部有盒及說明書，聯絡請說明買機及留姓名電話，必覆。

聯絡方法：71103350 A/C 7322



SS GAME

NIGHT STRIKER S $250 SATURN 軟盤$250

培育足球$350

聯絡方法：電26711060 如本人不在請留聯絡電話方便回應。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

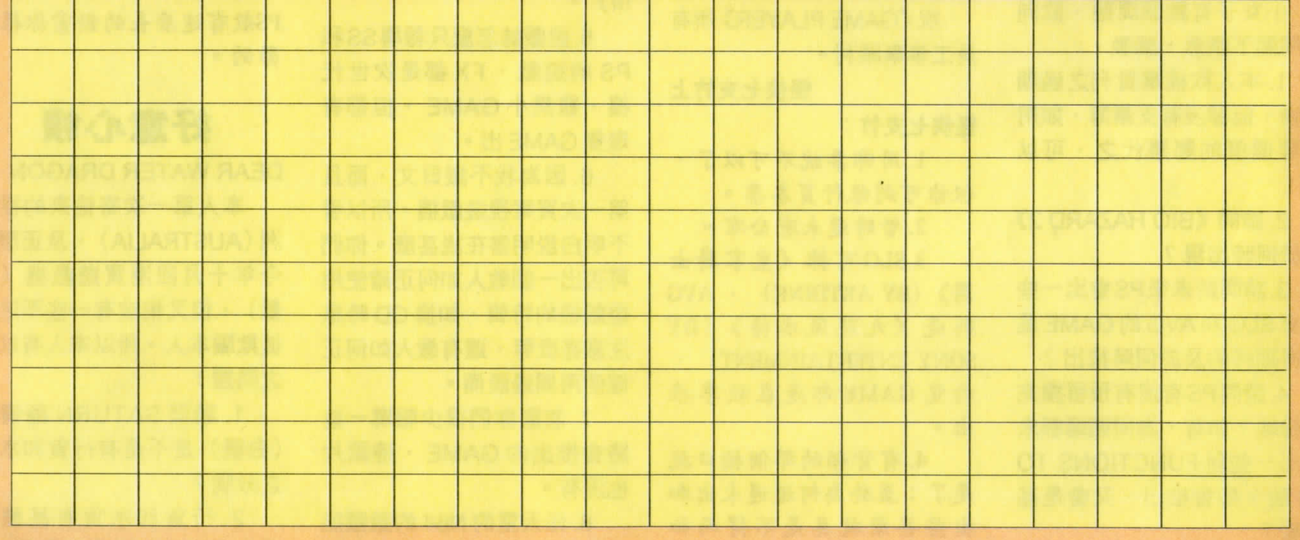
姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：

聯絡電話：　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

電視遊戲信箱

上期和大家談論過一些價值觀的問題，未知各位同意否，不妨寄信來談談。WATER DRAGON前陣子和朋友談論這個問題時，他便大發牢騷，埋怨當初《VIRTUA COP》出時，有些店舖要賣到八佰多元，累他要隔了一個月才以六佰五十元買下……在下便勸他不要這麼「勞氣」。試想想，若他人用850元買下，在一個月內每日平均玩4，5局，以每局2元計算，那都值二百多三百元。即是說，人家雖然多付了二百多圓，但卻比你玩多很多局，這也不是完全的損失呀；相反，若你想買六百多元的平貨，那麼便要等一下了，在這段時間你想玩《VIRTUA COP》的話，玩街機吧，再不便問朋友「借」來玩吧。

WATER DRAGON再重申一次，在下並不是助長炒風，只是以事論事。在下曾粗略地計算過，以一隻5800日圓的PS GAME來說，要從日本坐飛機運過來，日本的零售或批發要賺(由於SONY不容許PS的GAME往海外發賣和隨意降價，故此PS GAME的來價一定不會太便宜)，帶貨的那位仁兄要賺，香港水貨批發要賺，本地零售商更要賺，若每一重賺50元都已是二百元了；假若說PS GAME在港賣500元，約是8.6算左右，但一些日本的飛機書則通常都要賣13至14算左右，為甚麼沒有人說那些賣日本書的人是奸商呢？

未知各位有沒有到一些茶餐飲奶茶咖啡，平均一杯奶茶約是10元8塊左右，但它的成本可能連兩元也不足……某某服裝連鎖店在大減價時可以兩折、三折，難度他們真的是賣一件，蝕一件的嗎？

何謂奸商？何謂合理價錢？何謂真正的個人價值觀？WATER DRAGON留待各位自己去想好了。

補購不可用郵票

DEAR WATER DRAGON：

小女子有數個問題，欲向人問閣下請教，請教。

1. 本人欲補購貴刊之過期刊物，但卻沒有支票簿，如用相等價值的郵票代之，可以嗎！

2. 請問《BIO HAZARD 2》會於何時出現？

3. 請問於未來PS會出一些甚麼SLG和AVG的GAME是值得期待的及於何時推出？

4. 請問PS有沒有預留擴充之餘地？如有，為何遲遲都未推出一些新FUNCTIONS TO SS般？如會推出，又會是甚麼呢？

5. 請問PS會否推出如SS的《J. LEAGUE 創造職業球會》的SOCCER GAME？如會，又會於何時推出？

祝《GAME PLAYER》所有員工事事順利。

怪俠七支竹上

怪俠七支竹：

1. 用郵票就不可以了，但你可到銀行買本票。

2. 暫時還未有公布。

3. SLG可揀《皇家騎士團》(BY ARTDINK)，AVG則是《九龍風水傳》(BY SONY ENTERTAINMENT)，兩隻GAME都是在秋季推出。

4. 有背部的那個插口就是了；至於為何遲遲未出和出些甚麼就真是不得而知了。

5. 還是未有這個計劃。

SS白機能否用灰手掣？

DEAR WATER DRAGON：

你和五星物語是否有何關係，因我在書內看見一隻和你同名的物體。你和它是不是……我有幾個問題請你解答。

1. 新的SATURN白色手掣能否用在舊形灰色SATURN上？7月推出的《NiGHTS》的ANALOG PAD能否用在舊形SATURN上？

2. SATURN的《KOF 95》的盒帶是不是很容易壞，如果壞了那麼餘下的CD便沒有用。你們曾報導買行貨的《KOF 95》就算壞了盒帶也可拿去店鋪換，可否說出那裡有行貨買，如何分辨哪些是水貨哪些是行貨？

3. SATURN將會推出的《餓狼 3》值唔值得買？因為SNK將會在SATURN上推出《REAL BOUT 餓狼》。

4. SNK會否在SATURN上推出《真．侍魂》？我覺得《真．侍魂》還好過《侍魂III》。

5. 遊戲誌怎麼只報導SS和PS的遊戲，FX都是次世代機，雖然小GAME，但都有幾隻GAME出。

6. 因為我不識日文，而且第一次買電視遊戲機。所以看不明白說明書在說甚麼。你們可否出一個教人如何正確使用遊戲機的特輯，如換CD時應注意甚麼等，還有教人如何正確使用周邊設備。

7. 怎麼你們很少報導一些將會推出的GAME，連圖片也沒有。

8. 任天堂的N64的遊戲能否做到和SS，PS一樣，如彩京的《GUNBRID》射擊有開場動畫和歌。N64出這些有動畫和歌的GAME必須用大量ROM來造，這樣遊戲帶會十分貴。《瑪利奧 64》是多少M？

祝遊戲做到全港第一

作戰中的花狄瑪

作戰中的花狄瑪：

不知你的父親是誰呢？會不會是42號呢？你的MASTER又是誰呢？

1. 當然是沒有問題。

2. 你大可到好景場找一找，此外，黃金及高登也有賣行貨的商店。

3. 老實說就不值了。

4. 相信不會了。

5. 這個問題叫要交由編輯部自行決定，但若有大量讀者喜歡則機會更大。

6. 以SS來說，是應該開著機按OPEN掣來換碟的。至於特輯方面就不太可能出了。

7. 也不是吧，在第26期的「東京玩具展中」，J.J不是介紹了許多新GAME嗎？

8. 看來你相當心水清。不錯，要N64做到好SS和PS般有這麼長的動畫你很困難的。

好意心領

DEAR WATER DRAGON

本人第一次寄信來的從澳洲(AUSTRALIA)，及正想在今年十月回港買遊戲機(大量)，但又怕被有一些不法之徒欺騙本人。所以本人有以下之問題：

1. 請問SATURN廉價版(白機)是不是有行貨和水貨之分嗎？

2. 行貨和水貨有甚麼不同，什樣可分別得出呢？

3. 行貨SATURN要多少

錢？

4.SATURN出了廉價版外，是不是還有兩隻新機叫做V-SATURN和VICTOR版（有沒有寫錯？）它們三種有甚麼不同，性能是不是一樣？

5.我想問下那裡有二手SS GAMES（原裝）買？

6.請問SS的VCD卡要多少錢？

7.現在仍然有翻版VCD和次世代遊戲機的翻版CD遊戲發售嗎？因為我在新聞報道上聽了很多翻版東西被沒收，因此才問起的。

8.容易買得到翻版CD嗎？在那裡？

祝業務一日比一日更好，同時也祝主持人越來越靚仔，請你一定要刊登同回答這些問題，謝謝你，如果唔係我都唔知點，因為「GAME PLAYERS」是我的靈魂是我的生命啊！……

在澳洲被「GAME PLAYERS」吸引倒的ANDREW炳上

ANDREW：

多謝你的「禮物」，但，你知啦，睇戲睇全套才過癮的……

1.當然有。

2.水貨通常是110V的，價錢較平；而行貨則是220V，價錢較貴。

3.大約$1800。

4.V-SATURN和VICTOR版根本就是同一部機，「V」是代表VICTOR，明白嗎？你應該看看今期的「SATURN大比拼了」

5.黃金，高登，好景，荃豐都有。

6.大約要$1250。

7.當然還有……唉。

8.……。

SATURN機能去到盡？

DEAR WATER DRAGON：

水龍先生你好，本人最近買了一部白色廉價版SATURN，現有些地方不懂，懇請先生你可幫我一把。

1.本人所買的SATURN是MADE IN INDONESIA 220V行貨機，究竟和日本造的有甚麼分別，和IC，電腦，零件等，又或者他只是將生產線轉移，主要的零件部份仍在日本造，只是在印度尼西亞安裝？

2.現在的SATURN究竟有幾個國家製造，可否列出來？

3.SATURN將來有甚麼勁作會出？對住N64或M2強敵，前境是否仍樂觀？

4.我曾從某本GAME雜誌説用SATURN來聽、本地音樂流行曲CD很容易弄壞部機，是否屬實？

5.SATURN的擴展機能的地方在哪裡？如出強化配件，是不是和VCD CARD一樣？

6.我部機操作時會發出聲音，是否正常現象？

7.SATURN機能是否去得七七八八？又PS的機能是否已去到盡？

8.如想取CD時，是不是就咁關掉POWER後才取，抑或怎樣？

9.不知點解當開機LOAD碟後去商標LOGO彈中一剎那黑畫面，會閃一閃，且閃出一些像HOLD機時干擾壯的條紋，是不是部部也是？

10.如把遊戲CD放在HI.FI或DISCMON到PLAY，會否對CD或硬件造成不良影響？

希望水龍先生你快些為我解答，THANK YOU VERY MUCH，再見。

祝：逢GAME必爆，加人工加到七彩

讀者宮雪花上

官雪花：

1.兩者有甚麼分別就不得而知，WATER DRAGON本人並不是太過執著是否由日本造，只要行得玩得便成了。

2.呀，這個還未有正式統計過，抱歉，答不到你。

3.今年之內當然是《FIGHTING VIPERS》了；若果SS可以將《VF 3》大致地移植，這麼便還有得鬥。

4.WATER DRAGON常有SS聽歌，還未壞哩！

5.分別是SAVE咭的插口和VCD咭的插口，但通常都在頂置的插口出擴張部件，因那個插口是可以直入CPU的。

6.正常過正常，放心吧。

7.到現在為止，兩者的機能還未被用盡。

8.正確的做法是直接按OPEN掣。

9.那是正常的現像。

10.通常第一TRACK都是GAME DATA，第二TRACK才是音樂。若播GAME DATA便會發出一些刺耳的聲音，無論是對器材和人耳都有不良影響，小心一點吧！

《吞食天地2》推出有期

編輯先生：

我從GP的第二期至今也在購買本書看，本人已寫了很幾次信給你，但沒有刊登，希望今次可以抽中，希望你可以為本人解答以下問題。

1.PS是否會出SQUARE廠的其他遊戲？

2.PS的《太空戰士 IV》是否用雙CD來玩？

3.貴刊將來會不會推出好像《BIO HAZARD》的攻略別冊。

4.SS的《吞食天地2》幾時推出？請説真實日期。

5.你説N 64的前景如何？

6.N 64是否好像SFC推碟磁機，是不是64DD？

7.你曾在PS、SS中玩翻版遊戲嗎？因為在本刊介紹的PS遊戲，很難找原裝。（老實地回答。）

8.如PS、SS玩翻版壞機時修理大約幾多錢？

9.在哪裡買PS機同二隻原裝CD最平宜？（不好説日本）

10.SS、PS在暑假裡推出什麼好GAME？

在25期的底頁中的口相片應該是本刊編輯的J.J.

祝本刊遍佈全世界，銷路節節上升。

愛好GAME PLAYERS的讀者阿保上。

阿呆：

1.會，但未必一定是其舊作的續篇。

2.是的，但亦有消息説是3隻CD。

3.那就是要看那GAME有多受歡迎而定。

4.《吞食天地2》已決定在今年九月推出，儲定錢吧。

5.暫時只得三隻GAME（有一隻是未必會玩的將棋）的，很難説前景不前景，但其機能真是不錯，缺點是GAME少和貴。

6.還未清楚這個消息。

7.在下當然玩過翻版（在友人家中），但WATER DRAGON所買的PS GAME卻是100%原裝；至於編輯部，當然是用原裝GAME，你買不到並不是代表我們找不到。

8.那要看你壞的是哪一個部份了。

9.老實説，WATER DRAGON又怎可能去盡全港所有的GAME舖CHECK價呢？告訴你，最平的未必是最好，反而要找一些可靠和老實的，否則平平都無用；另外，有些店舖可能平一百幾十，但服務就差到極點……除非閣下等著那一百幾十「開飯」，否則閣下的尊嚴又豈止那區區的數十塊。

10.SS有《VIRTUA FIGHTER KIDS》，《心跳的回憶》和DARK SAVIIOR》等，PS則有《NOEL》，《OVER BLOOD》及《TOBAL NO.1》，而兩者都會出的就是《STREET FIGHTER ZERO 2》。

無責任讀者擂台

今期論題：

「誰是RPG的皇者？」

編輯先生：

你好，首先小弟很高興有位SONIC朋友以小弟的言論作出回響，其實SONY連「陰險」也沒有資格TO TAKE ON，打過比喻PS的《KTB2》，是SONY出品(SCE)(教主按：應該是SME)但這隻遊戲的CG部份，是由元氣公司負責，要借別人之手，才有這樣的成績，SONY在遊戲界只是個商家，真正的SOFT公司，是SEGA和NINTENDO，雖然同在賺錢，但心態能不同，君不見《NiGHTS》及《火炎之紋章》，不論在遊戲性、故事性、創意和誠意，都是已玩者「行頭」，何況PS在香港是沒有代理，完全當我們班香港人冇到；講真，如果PS不是有《FF VII》、《BIO 2》、《女神異聞錄》、《龍戰士 3》、《NAMCO'S TITLE》、《KONAMI FOR PS ONLY GAME》及《TAITO FOR PS ONLY GAME》等勁GAME，我晨早就賣了部PS，剩番部SS慢慢ENJOY！

好！言歸正傳！講到這個話題，真是「開正我個瓣」，雖然不及JJ及米奇那麼勁，但自問也有一定的水準，自FC的《FF III》已有玩，直至近期的《幻想水滸傳》(因PS GAME太貴，所以……唉！)也有玩；以名作來說，可說是：《DQ》、《FF》、《天外》等，而本人最喜歡是《FF》系列，因為它可說「乜都有」的RPG作品，畫面、故事、音樂及人物也是一流的，但如果喜歡連貫性的故事，則是《DQ》《天外》，其實有連貫性的故事，對玩者來說，是有着很大的投入感，但最難為了編劇大人呀！好像《DQ VI》，也不及《DQ V》好玩，《天外》又出《天外ZERO》，又出《天外外傳》來維持名聲，《天外 3》我相信香港也……，但《FF》就不同，每集未出街之時，都有著無限的神秘感，由於故事集集不同，每次一有新一輯的《FF》，就要重新習慣，令投入感下降，不過故事也不俗如：《V》的水晶故事和《VI》的魔石故事；另外，《FF》也是畫面靚見稱，加上超正的管弦樂來作BGM。靚畫面、動人的BGM及獨立故事，就是《FF》的特色。

說到誰是皇者？其實真的很難講，亦可當作PS及SS哪部較強這個難纏的話題一齊講；PS，SS各有擅長，《DQ》、《FF》亦是各有擅長：

故事：《DQ》連貫的故事，投入感大增，而且很易「上手」。

《FF》獨立故事，投入感下降，要從新習慣。

畫面：《DQ》核突到嘔。

《FF》靚到痴線。

BGM：平手。

人物：平手。

情況和PS及SS一樣，各有長短，其實說到皇者，因為各花各眼，只可以將這個話題和PS VS SS一齊看，一樣是難纏！

越南人上

談到「誰是RPG的皇者？」筆者以為若論廠家，當以SQUARE為首。而論遊戲，則推以FINAL FANTASY系列。

無可否認，這與筆者的「SQUARE情意結」不無關係。但是，既然RPG(REAL PLAYING GAME)(教主按：應該是ROLE PLAYING GAME)是「需要」玩的「投入演出」，那麼，以主觀角度來立論是自然的事，實難以一「客觀」的原則析述。

在F.F.系列中，以VI代為最佳之作，可謂「THE BEST OF BEST」。先從劇情開始，吸引的故事是RPG的根本，VI代的故事，充滿了離愁別緒，漫漫著悲傷的氣息，很易使自認感性的筆者產生「感通」。雖然個人認為IV代故事，龍騎士的英雄落寞更教人難忘。然而，也是不可多得的佳作，在追尋一個個角色失落的過去；傷心的往事中，玩者不其然投入當中的世界。

而在操作系統上，亦有新意。承襲自V代的動態時間戰鬥(ATB)，使戰鬥真更強的真實感。而不同的戰況；例如圍攻、偷襲等，使戰鬥更多樣化。隨此外，VI亦有其獨特的地方，特技和魔石系統可謂代表，本來使人物個人色彩更突出的特技(如變身、拳術)沒有甚麼好說，但直接輸入指令的必殺技確教人驚訝(還記得那「動砲」嗎？)。而那些限時的事件更是「要命」(稍遲一點便GAME OVER了)，另外，那些半NPC角色也很有趣。

《FF VI》中除了基本的RPG外，亦注入了更多的元素，使之不會單調、沉悶，例如間中出現的模擬戰鬥、帝國進餐的對答事件等，令遊戲的內容大大的豐富。

而在包裝上(即畫面、音樂、音效)，亦絕不含糊。天野喜孝的人設固然功不可沒，植松伸夫的音樂亦

相得益彰。筆者一向認為這二人的合作是F.F系列的成功要點之一。不過，難能可貴的是在遊戲中，小處亦可見程式員的心思，例如人物的小動作，讓玩者清楚感到戲劇的情感表現。怪物的作畫及考究，都是十分細緻。例如那名基瑪伊拉的傢伙，造形便相當忠於傳說。而開場畫面、歌劇、魔列車、軌道車等的高質視覺畫面相信各位仍記憶猶新吧！

綜合以上幾點，VI代可謂其系列的分水嶺，具有承先啟後的獨特地位F.F.系列一直以來，每代均有進步和特色，故此筆者絕對期待F.F.VII在P.S的表現。

到目前為止，筆者仍未能在次世代遊戲中，找到一個滿意的作品。PS的《ARC THE LA》、《幻想水滸傳》；SS的《SWORD & SORCERY》、《空想科學世界》只是中上之作，《真女神轉生》雖然較突出，卻仍非筆者心頭好。P.S更乏善可陳，反觀超任尚有NAMCO的《幻想傳說》、ENIX的《DQ VI》等佳作。希望此青黃不接期快些過去吧！

PS謹致教主：此拙作原投「我最喜歡的電視遊戲」，奈何造化弄人，略作修改而轉投此題目，希望教主不要質疑各G.P讀者的熱誠。

編輯先生各位：

相信一些玩得多RPG的同志們，他們一定不會唔認識「四方形梳符」(SQUARE SOFT)，就真的不知道此廠名也不要緊，因為只知道她所出的GAME，也已令你想出一個字——正！

其實，此廠的的確確能稱得上RPG的皇者，為什麼？因為她不但改變了RPG傳統的玩法時也令RPG此類GAME增添了不少趣味，如《聖劍2》已是一個絕頂好例子，以前玩RPG是很有局限的，尤其在戰鬥，我們只需要不斷按掣，斬我一刀，我摋你一拳，只是打耐力賽，加上背景亦有得個幾個，好死板，但《聖劍2》一推出後，前死板的RPG完全消除了，她不但改變了傳統RPG形式，更令不少唔識唔玩RPG的人也轉了口味，去玩可見SQUARE SOFT由那時始已注定係製作RPG的精英，其後正當每人開始懷疑超任的性能上到了極限的時候，SQUARE SOFT便推出《太空戰士 VI》，以超任16BIT的性能，去做出超華麗的畫面，更可見SQUARE班PROGAMMER的「功力」，現在她正宣佈出《太空戰士 VII》，只是宣布話出，單其勢力足以淹沒所有GAME，不論ACT，STG和FIG等等……，甚至連N64的《馬寶64》亦被逐出，可見SQUARE SOFT是完全有資格配上皇者的稱號。

當然，還有一間公司是不可不提，就是ENIX，其成名之作就是眾所周知《勇者鬥惡龍》系列，雖然她不及《聖劍》那麼有趣味，沒有那麼易玩，但她能做到的是她是一隻真真正正傳統RPG，為什麼？單是《勇者鬥惡龍》的名字也已看出，(夠晒老土)，其次她那故事劇情，迷宮設計，人物與怪物設計，背景等，她也是依足傳統RPG的稱上皇者。(PS：其實ENIX亦已出《勇者鬥 III》，其名氣亦不低於《太空戰士 VII》)

講開又講，仲有一間公司是不可忽略，就是ATLUS，她成名之作就是《女神轉生》系列，她不但將RPG 3D化，而且她增加了說服及製造怪物的FUNCTION，使RPG此類GAME更刺激，在上年12月，她所所推出《真.女神轉生》更使香港機迷破財，甚至缺貨的現象，可見ATLUS所造出來的RPG都有一定的勢力。

所以若要論到誰是RPG的皇者，這是十分難徹底分析出來(我是說整個RPG界來說)，其實，我所說的以上3間公司，她們均能稱得上RPG的皇者，之不過，她們是在不同方面的皇者，SQUARE SOFT是趣味性的，ENIX是傳統性的，而ALTUS是科幻性的，我們只能用這樣的說法來分析誰是皇者。最後，我希望各位能對RPG此類GAME多加支持，現時的RPG有很多都能看圖識字，即使不懂日文，也較易上手，我咁鼓勵你們玩RPG，無非都是因為RPG的確在GAME界有一定的地位，只不過，我們大多都不懂日文，才對此類GAME陌生。

以上內容可能有某程度上的過份主觀，只針對某公司或某GAME來說，但以上所說的RPG都是多人知道或玩過，所以只針對了她們來說。當然其它公司，亦有很多正RPG，CAPCOM的《龍之戰士》系列和HUDSON的《天外魔境》系列等等，她們都在RPG界內有一定的地位。

一個對遊戲界毫無認識的人字

本欄來信純屬讀者個人意見，與本刊立場無關

無責任讀者擂台 下回預告：

29期—《N64能否重登皇座？》(截止日期：7月25日)

30期—《NiGHTS》和《SUPER MARIO 64》的比較」(截止日期：8月8日)



致依家睇緊「GP」嘅各位讀者：

依家SS同埋PS爭得你死我活，已經有人忘記曾經風雲一時嘅超任。「GP」就係因為要集中火力介紹SS同埋PS，所以就忽略咗超任。其實依家超任仲有妳多好GAME出，似《魔裝機神》咁，一出街就已經被人炒到千幾銀一盒，而且仲可以斷市！你地話嘞！超任一樣有好GAME，所以應該介紹超任遊戲，尤其係呢幾個月。因為N64會係6月尾出，到時就會替超任接力。為咗要捱到個日，所以超任一定會作個「最後衝刺」。「GP」話過ENIX會出一個48M嘅勁GAME，聽落好似唔簡單，希望「GP」會介紹呢隻GAME。

仲有，我絕對贊成係第22期GARY兄嘅講法。雖然依家的好玩嘅GAME都係有名氣公司出，但係有啲唔係好出名嘅公司出嘅GAME都幾好玩。好似《全日本GT選手權改》，乜你地聽過呢間公司咩？（教主再按：該軟件公司係KANEKO）我敢肯定10個有6，7個係唔識呢間公司。但係個隻《GT選手改》真係幾好玩！所以，唔好認為淨係大公司出嘅GAME先係好！

X-MEN係最強

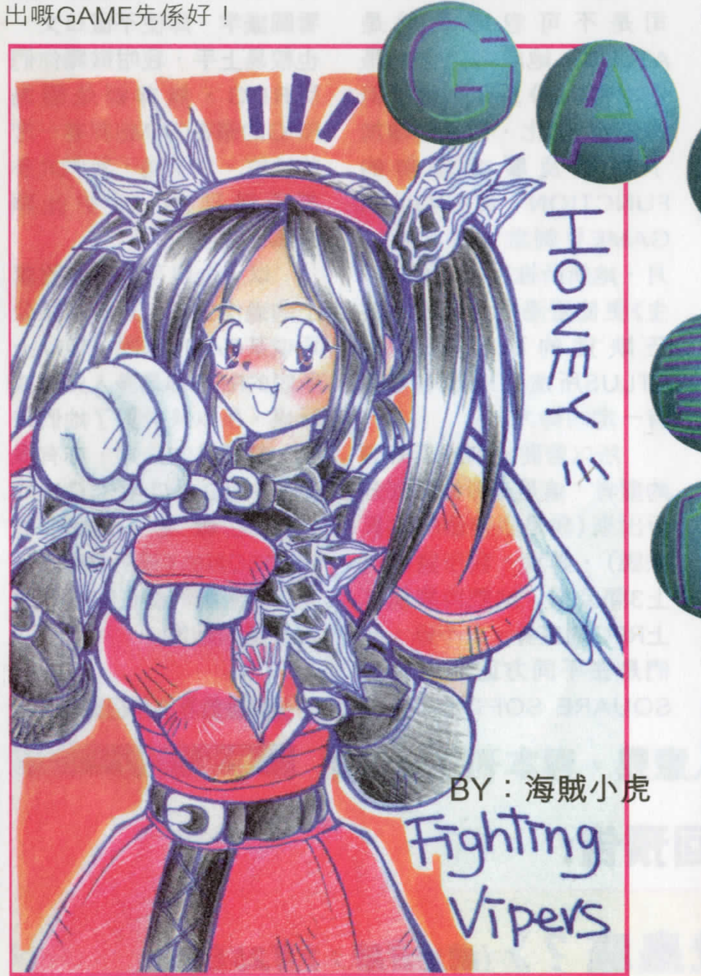
我最喜愛格鬥GAME除了《拳王 95》、《少年街霸》外還有《X-MEN》，論背景畫面（《X-MEN》）都超出《少年街霸》，不是嗎？例如軍佬使出LEVEL 1的超級手刀，你使出普通波動拳便能破，吓！絕招咁易破，又例如阿RYU使出真空波動拳跳起便能避過。但《X-MEN》不同，一出絕招冇得走，全個畫打晒，背景也不會好似《街霸ZERO》咁死版。時常爆地、爆牆、由空中跌落來，簡直係好玩。希望能移植《X-MEN 2》代落SS便好了。

除了格鬥GAME《X-MEN》外，我也喜歡《超原人1，2》，因那《超原人》Q版得嚟意抵死，很容易玩，當你用金幣來出絕招就更惹笑，大頭人飛頭技巧，駝鳥攻擊、隱形等等。又有很多迷你遊戲，例如用頭泵汽球等等，原人變化很大，一時嘩！大頭呀！吓，豆釘呀！

在我玩這GAME時，便覺得很開心！

（題外話：那個真小人被人責罵，可見還有一些支持正版的，哈哈……）

最好打嘅狼人盧根



BY：海賊小虎

（ARES to 小虎：哈！見到啲筆風就一早認到係妳啦，如果唔係當年點做「讀參掌事人」呀！不過你班馬騮教極都係咁懶，點都唔肯畫全身，以至在人物結構及透視上仍是老樣子，我當年都不斷同你哋講嘗試就係成功嘅第一步啦。至於稿費嘛……係無嘅，不如下次我請妳食飯啦！）

BY：愚者



BY：韋

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

THE KING OF Fighters '96

鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.

The Art of Game



無責任新GAME評壇

卒業 CROSSWORLD

無責任編輯：J.J

最少亦不會差得要破口大罵

在下自《卒業》在PC Engine推出已來，已經對這系列一直有跟進，但除了第一作《卒業》外，《卒業2》、《結婚》及《卒業R》的效果都令在下失望，今次CROSSWORLD雖然不是同類遊戲中最好的一個，但最少亦不會差得要破口大罵才可。

在畫面方面，這遊戲沒有動畫部分，但因為人設及作畫都不錯，所以是可以接受的（各位大可拿ANGEL GRAFFITI的正面人來比較一下），內容方面，每位人物的對白數目都很多，故事方面亦有一定水準，而且亦能做到每件特殊事件都加上配音，增加投入感。

新增的兩位人物橫山惠美及西川真樹都設計得很有個性，不過西川就略為太過像某水手服戰士作品中的天王星戰士……玩起來總覺得怪怪的。

機種：PLAYSTATION
製造商：SOFIX
遊戲性質：SLG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	4分	投入度	4分
畫面	3.5分	原創性	3分
音樂/音效	3.5分	難度	3分
故事	4分	平均分	3.56分
操作性	3.5分		

SONIC WINGS SPECIAL

無責任編輯：J.J

我好多機、好多版

這遊戲給人的第一個印象是「我好多機、好多版」，就連盒背也是用這個作為號召的。玩過之後，發覺每款機亦實在是有不同的攻擊方式，24款+2款的設定亦和KOF'95不謀而合，雖然在下幹這遊戲的攻略時大多是以1P來玩，但間中作2P時亦感覺到實在是每次也有不同變化的。

在畫面方面，這遊戲的設計只可算是一般，版面上的變化亦不及彩京系STG的妙想天開，不過每版的長短都還算適中，反正若是用同幾種敵機煩你太久的話也會覺得煩吧……

在多種結局系統方面，除了一個人爆機外，由兩個不同的人組合下爆機也會有不同的結局，雖然變化是相當多，但各爆機畫面就似乎製作得較為草率，有些畫跟本就未夠班的，若然應付不來的話，一開始就減少一些人物吧……

機種：SATURN
製造商：MEDIA QUEST
遊戲性質：STG
售價：7800日圓
容量：CD-ROM+CD Single

評分：

人物/機械	3分	投入度	3.8分
畫面	3分	原創性	3.7分
音樂/音效	3分	難度	4分
故事	------------	平均分	3.47分
操作性	3.8分		

HYPER 亞特蘭大奧運

無責任編輯：J.J

杜絕了「一般」想用連射掣取巧的人

自古以來（？），每逢有世界盃舉行，足球遊戲就自然會一大堆湧現，而今年是奧運年，自然是奧運遊戲的天下了，不過這是沒有問題的，因為反正其他傳媒亦會大搞奧運，順應這潮流玩玩奧運遊戲是會格外投入的。

說回遊戲方面，由於世嘉亦同時推出了一個《十項全能》，玩家很自然會將這兩隻遊戲作一比較，而在下就覺得這個《HYPER亞特蘭大奧運》走了較為正經的路綫，最少不會像《十項全能》般有那些賣肉的多邊形小妹妹……而在操作方面，《HYPER亞特蘭大奧運》的優點是採用了雙掣連射，杜絕了「一般」想用連射掣取巧的人（雖然本刊亦發生了指令魔人食禁藥事件……），但十多種運動的操作方法近乎相同，不似得《十項全能》的長跑、持桿跳或擲鐵餅般有着獨特的系統，結果給人的感覺是要你不斷連射、不斷連射……

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	3分	投入度	4分
畫面	3.7分	原創性	2.5分
音樂/音效	3分	難度	4分
故事	------------	平均分	3.43分
操作性	3.8分		

RACE DRIVIN' a GO！GO！

無責任編輯 ARES

雖包裝不好，但自有其不可抗的魅力



以自身而言，ARES可是一名不折不扣的賽車遊戲擁躉，只要有機會便會對可接觸的「上下其手」，好玩的便會迷上，不好玩的便會咬着它的尾巴掟佢落街。而最初看到《RACE DRIVIN' a GO！GO！》這遊戲時，的確是被其「優美」的畫面及「真嘅一樣」的汽車嚇至戰鬥不能……不過看見身旁的小丹丹（無錯，係小丹丹，唔係PUYU神，當日佢上電視時係咁講嘅：「我係遊戲誌嘅阿丹……」）玩這遊戲時竟可玩至「V嘩鬼叫」，同時語氣聽落仲係滿足個隻時，心裏便不禁泛起了好奇心，係唔係真係咁好玩呀？至於在玩過後，奇怪的事發生了，遊戲的包裝雖然真真好「鷄」，不過玩落後那份興味便悠然自生。在操作來說，其實設定上SET得十分厲謹，加上那些極其刁鑽的賽道，真的令玩者有一份在其他遊戲感受不到的駕駛樂趣，正如ZAC所說，好有一家大細郊遊樂的感覺（雖然測試時ARES曾一口氣將數十家人一次個「杏加橙」……）。此外，當玩者勝出時可取得一些古靈精怪的「新車」，而以這些「新車」的邪門程度更可令玩者倒地不起。總括而言，即使是包裝得不好，但只要是一隻好遊戲的話便自有其不可抗的魅力的。

機種：PLAY STATION
製造商：TIME EARNER INTERACTIVE
類型：RAC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

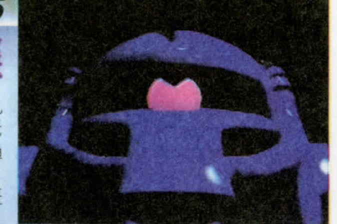
評分：

人物/機械	2分	投入度	4分
畫面	2分	原創性	4分
音樂/音效	2.5分	難度	3.5分
故事	——	平均分	3.1分
操作性	4分		

無責任新 GAME 評壇

無責任編輯 ARES

過場片段十分過癮



吓？《SD 高達侵略者》？做乜啲排咁多炒冷飯 GAME 㗎！不過老實講，俾番隻元祖《太空侵略者》過你玩又話毎新意啫，人就係咁㗎啦，又要鹹濕又唔俾錢……好啦，咁啲隻《SD 高達侵略者》又點呢？老實講，玩落又真係幾過癮，雖同是《太空侵略者》形式的遊戲，但設計人員在遊戲中便加入了這時代的必要元素如強化 ITEM，故遊戲的變化亦相應增加。至於在進行遊戲時，相信有玩個《高達 VERSION 1》的玩者亦會 ARES有的同感，那就是過場片段十分過癮。因為不論在畫面、話數及首領上，這《SD 高達侵略者》均是與《高達 VERSION 1》一模一樣的，只是所有機械變成了 Q 版。不過，遊戲的最大敗筆便是難度實在那點兒那個，除本身難度低得近乎沒有外，設計者更驚死玩者會表演「連續殺人劇」，故每版中玩者可取得大量 ITEM，單是 1 UP 便多至食爆廠，而每版都是大同小異的安排便更缺乏新意，基本上玩者的最大敵人便是自己的耐性。

評分：

人物/ 機械：2.5 分　投入度：3 分
畫面：2.5 分　原創性：2.5 分
音樂/ 音效：2 分　難度：1 分
故事：——　平均分：2.4 分
操作性：3 分

機種：PLAY STATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

SD 高達侵略者

無責任編輯 ARES

嗨！齊齊下田勞動吧！



可能是有些情意結吧，故當得悉《幸運騎士》以「新幸運騎士」之名推出這《餐枱的騎士們》時便甚有期待，而在知道這是一個耕田康樂棋時便更興趣大增。以賣點來說，一向以來《幸運騎士》均是以受落的人物造型及輕鬆惹笑的冒險故事為招來的，故《新幸運騎士 餐枱的騎士們》便可說是「食正條水」，相信除ARES外，不少可愛兼美麗嘅女讀者（無錯，係可愛兼美麗嘅女讀者，唔可愛兼唔美麗嘅請摺埋彈開一邊，我唔同你玩。）都會中招吧。至於在遊戲方面，如果說是耕田康樂棋話，ARES便覺得耕田大富翁來得更貼切。至於遊戲中每耕一地便可下蘋果棋便令遊戲更刺激，因為除可吃 4 連來增加耕地壽命外，更可吃全行來強搶對方最肥的耕地，故當作人與人對戰時，這遊戲的魅力是絕不比《炸彈人》低的。不過，遊戲中最大的難度便在於電腦對戰時表露出來，因為電腦除異常地好運外，其耕作力亦異乎於常人，因此 ARES 亦向各位進薦這隻遊戲作為「誤賓」之用。

評分：

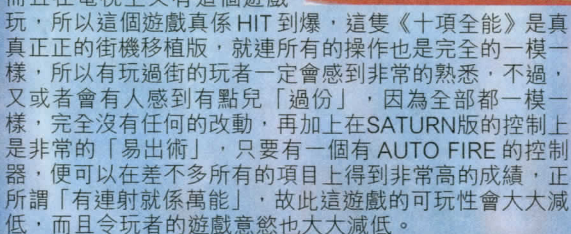
人物/ 機械：3 分　投入度：3 分
畫面：3 分　原創性：2.5 分
音樂/ 音效：4 分　難度：3 分
故事：——　平均分：3.2 分
操作性：4 分

機種：PLAY STATION
製造商：MEDIA WORKS
遊戲性質：TAB
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

新幸運騎士 餐枱的騎士們

無責任編輯：赤目黑龍

有連射就係萬能



呢一輪真係非常咁「奧運」，四周圍都講緊奧運，而且在電視上又有這個遊戲玩，所以這個遊戲真係 HIT 到爆，這隻《十項全能》是真真正正的街機移植版，就連所有的操作也是完全的一模一樣，所以有玩過街的玩者一定會感到非常的熟悉，不過，又或者會有人感到有點兒「過份」，因為全部都一模一樣，完全沒有任何的改動，再加上在SATURN版的控制上是非常的「易出術」，只要有一個有 AUTO FIRE 的控制器，便可以在差不多所有的項目上得到非常高的成績，正所謂「有連射就係萬能」，故此這遊戲的可玩性會大大減低，而且令玩者的遊戲意慾也大大減低。

評分

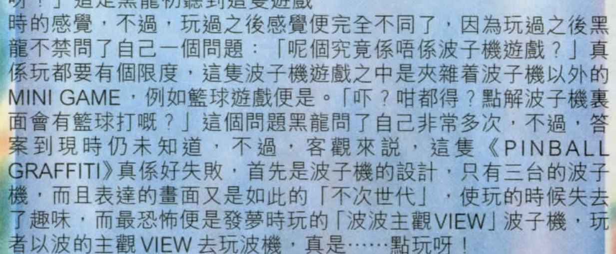
人物/ 機械：2 分　投入度：2 分
畫面：2 分　原創性：2 分
音樂/ 音效：2 分　難度：1.5 分
故事：——　平均分：2 分
操作性：2.5 分

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：SPT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

十項全能

無責任編輯：赤目黑龍

嘩！呢隻究竟係唔係波子機遊戲？



「嘩！又有波子機玩，正呀！」這是黑龍初聽到這隻遊戲時的感覺，不過，玩過之後感覺便完全不同了，因為玩過之後黑龍不禁問了自己一個問題：「呢個究竟係唔係波子機遊戲？」真係玩都要有個限度，這隻波子機遊戲之中是夾雜着波子機以外的 MINI GAME，例如籃球遊戲便是。「吓？咁都得？點解波子機裏面會有籃球打嘅？」這個問題黑龍問了自己非常多次，不過，答案到現時仍未知道，不過，客觀來說，這隻《PINBALL GRAFFITI》真係好失敗，首先是波子機的設計，只有三台的波子機，而且表達的畫面又是如此的「不次世代」，使玩的時候失去了趣味，而最恐怖便是發夢時玩的「波波主觀VIEW」波子機，玩者以波的主觀 VIEW 去玩波機，真是……點玩呀！

評分

人物/ 機械：1 分　投入度：2.5 分
畫面：2 分　原創性：1 分
音樂/ 音效：1.5 分　難度：1 分
故事：——　平均分：1.57 分
操作性：2 分

機種：SEGA SATURN
製造商：PACK-IN-VIDEO
遊戲性質：ETC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

PINBALL GRAFFITI

無責任新GAME評壇

RACE DRIVIN' a GO！GO！

無責任編輯：赤目黑龍

賽車遊戲原來可咁嘅！

精采呀！在很多年前在遊戲機中心處看到此遊戲時，真是愛不釋手，入完五元又五元，玩到阿媽都唔認得，想不到到了今天，這個遊戲竟然再次在面前出現，真是令人太興奮了！當日玩的時候其實所有的人也是抱着同一種的心態——便是看撞車後的REPLAY片段，這些的片段真是非常的精采，不過，現在的PLAY STATION版本之中失去了一種以前玩時的感覺，便是那極具手感的軚盤，雖然如此，不過這個PLAY STATION版本卻依然保留了車輛的「慢速」、那些非常精采的360度回轉。可惜遊戲之中的速度限際實在是有點兒的無理，所以使玩者玩起來有點兒不知所措。

機種：PLAY STATION
製造商：TIME EARNER INTERACTIVE
遊戲性質：RAC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：2分　投入度：2.5分
畫面：2.5分　原創性：2分
音樂/音效：1.5分　難度：4分
故事：——　平均分：2.36分
操作性：2分

HYPER 亞特蘭大奧運

無責任編輯：KAN

連石野嵐都搞佢唔店嘅連打需求

還記得還在超任時代的時侯，就已玩過KONAMI所推出的《Q版小時侯運動會》，當時只知有四個傻仔拿着個手掣起勢刨，幾乎連手指也要被刨斷，而目的就是要令遊戲中的巴斯兔跑快兩步，WELL，為了一個遊戲而這樣的自虐，真是非常有為的事情。到了現在，KONAMI又為PLAYSTATION推出一個次世代的運動會遊戲，看來又是要大家刨斷手指的時侯了。

就以畫面而言，今回KONAMI可算下過一番工夫，玩者可見各運動員的各種動作又姿勢之像真度也十分之高，除了有時運動員跌落軟墊時有「身首異處」及「欄腰一分為二」的情況外，基本上POLYGON之缺爛問題是不大的。而此GAME最大的吸引力，可算是可讓玩者自己打破世界紀錄這項設定。雖然大家也知道這只不過是遊戲一場，但無可否應這又令玩者們更加投入的去玩，繼續起勢的刨呀刨，不理手指有甚麼感覺……，唔，實在太...可怕了。

不過，我相信各遊戲生產商是不會輕易放過這推出動動遊戲的黃金檔期，故此現在直至奧運完結為止，仍會有一定數量的奧運遊戲出現。不過小弟就覺得這類遊戲玩法都是大同小異，再加上先入為主的關係，故我相信世嘉及KONAMI這兩隻奧運遊戲在市場之佔有率會較大。

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：SPT.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.7分　投入度：4.8分
畫面：3.1分　原創性：2.6分
音樂/音效：2.9分　難度：4.0分
故事：-----------　平均分：3.45分
操作性：3.1分

十項全能

無責任編輯：KAN

以後玩這遊戲也不必光顧電子耍樂中心啦

也許是現在距離奧運會舉行的時間已不遠，故世嘉已比平時高的速度將此遊戲由業務用版移植至土星上，不過這也不難理解的，因為在業務用版時此GAME已是使用ST-V低板，所以能100%移植到土星上是必然的事。然而正因早知它的土星版很快會出現，所以小弟連一個銅板也沒有用過在這遊戲的業務用版上。

WELL，既然小弟將兩個奧運遊戲也放在同一期來評，這當然要把它們比較比較一下。其實就以畫面的像真度及裝作POLYGON的水準，兩隻遊戲都是差不多的。但就本人而言，則較喜歡這隻世嘉的《十項全能》。(最大的原因，可說是我的單制連打比兩制連打好得多，所以玩此GAME時有較大的成功感……) 其次的是，小弟也十分欣賞此遊戲中的各位運動員，各具各的性格及造型，這方面無疑是比KONAMI的《HYPER 亞特蘭大奧運會》優勝。而且在比賽的時侯，又有大白天、黃昏及夜晚之分，這不是比老是大白天來得多點心思了嗎？然而除了這些及一般項目的基本操有點不同外，大家的差異也不是太大。再加上現在兩隻遊戲都有業務用版於市場上，故玩者大可玩過兩隻GAME才決定買哪一隻遊戲。之不過若然你只是一個PS機主，卻愛上玩世嘉的《十項全能》的話，WELL，那麼只好在電子耍樂中心裏餵銅板來頂癮之。

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：SPT.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械：3.8分　投入度：4.8分
畫面：3.1分　原創性：2.6分
音樂/音效：2.9分　難度：3.9分
故事：-----------　平均分：3.48分
操作性：3.3分

東京番外地

無責任編輯：KAN

日本古惑仔全武裝劈友事件

自從小弟可以喺屋企打《VIRTUA FIGHTER 2》之後，都未曾試過玩過一隻可以令我咁投入嘅格鬥遊戲咯。哈哈，唔單止咁，佢仲絕對可以滿足哂我身體內每一個好戰細胞添！

話說某日阿HIGH令魔人 (係HIGH令魔人，唔係揩令魔人，更加唔係指令魔人，佢哋完全係三個唔同嘅生命體嚟。唔好撈亂，如果唔係佢哋會嬲)，同福田君喺編輯部大談「東京番外地」點好玩，點樣暴力，點樣過癮，於是乎放工後就急急腳咁跑落電子耍樂中心，睇下好玩成點。一入到去，就見到有人用緊「標童戰法」嚟用石黑龍。哈哈，正呀，用嚟祭旗就啱哂，於是乎瞄一瞄張出招表，跟住就放咗四個銅板入去，用埋黑澤，再起勢係咁劈劈劈，劈到佢死為止……。

WELL，可能由於小弟以前玩開《VF 2》，發覺用番《VF 2》嘅基本技嚟學打哩隻GAME係可以嘅，而且每個人嘅操控難易度比較平均，所以理論上係比較易上手。而小弟亦發覺哩隻GAME就比較着重空中COMBO，而且人物動作非常流暢，(有時仲好串添) 又有啲爛仔味，所以應該好啱香港哩個街機市場，尤其是喺旺角、油麻地哩啲地區……。

不過無論如何，小弟到現時為止都只係鍾愛用黑澤，夠豪嘛，由其是嗰下DOWN攻擊就最攞命，攔腰兜嘢劈落去真係唔死都要入廠大修。所以，大家唔好再叫我做小KAN KAN，以後要叫我做黑澤健！！哈哈！！

機種：街機
製造商：SEGA
遊戲性質：FIG

評分

人物/機械：4.5分　投入度：4.3分
畫面：4.4分　原創性：3.8分
音樂/音效：3.8分　難度：4.0分
故事：-----------　平均分：4.05分
操作性：3.6分

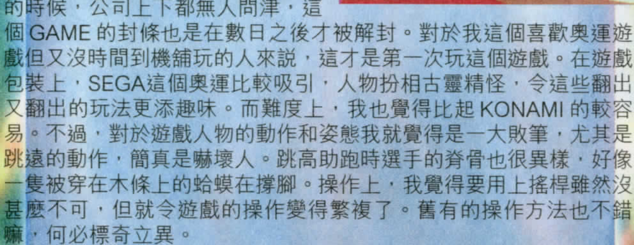
無責任新 GAME 評壇

十項全能

無責任編輯：米奇

人物扮相古靈精怪，令這些翻出又翻出的玩法更添趣味

不知是否大家都在街機上玩過的關係，當我拿這隻 GAME 回來的時候，公司上下都無人問津，這個 GAME 的封條也是在數日之後才被解封。對於我這個喜歡奧運遊戲但又沒時間到機舖玩的人來說，這才是第一次玩這個遊戲。在遊戲包裝上，SEGA這個奧運比較吸引，人物扮相古靈精怪，令這些翻出又翻出的玩法更添趣味。而難度上，我也覺得比起 KONAMI 的較容易。不過，對於遊戲人物的動作和姿態我就覺得是一大敗筆，尤其是跳遠的動作，簡直是嚇壞人。跳高助跑時選手的脊骨也很異樣，好像一隻被穿在木條上的蛤蟆在撐腳。操作上，我覺得要用上搖桿雖然沒甚麼不可，但就令遊戲的操作變得繁複了。舊有的操作方法也不錯嘛，何必標奇立異。



總體來說，我會較喜歡玩 KONAMI 那個奧運。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：SPT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4 分	投入度：4.5 分
畫面：4.5 分	原創性：3.5 分
音樂／音效：3.5 分	難度：4.5 分
故事：——	平均分：3.5 分
操作性：3.5 分	

東京番外地

無責任編輯：指令魔人

喂！打交呀！劈友呀！！！



各位打機發燒友記住，如果大家係熱血青年的話，玩哩隻 GAME 時，用邊一個人物都好，都千祈唔好用黑澤……

話説回來，哩隻 GAME 喺推出之前我經有好大期待，因為睇過世嘉 AM #3 喺 VIRTUAL ON 嘅動作表現，同埋睇過各傳媒嘅報導之後，都對佢哋好有信心，而且其「兄弟組」之作品《VF 2》有咁出色之表現，所以我相信一定不會差！而玩過之後，就更加肯定咗我嘅講法，因為實在真係太利害喇！玩緊嗰陣時快感，真係筆默所不能形容呀！

但係有一樣嘢要提醒大家，當玩哩隻 GAME 時，用邊一個人物都好，都千祈唔好用黑澤……

機種：街機
製造商：SEGA
遊戲性質：FIG

評分：

人物／機械：4.7 分	投入度：4.7 分
畫面：4.5 分	原創性：4.3 分
音樂／音效：4 分	難度：4.2 分
故事：——	平均分：4.3 分
操作性：4 分	

HYPER 亞特蘭大奧運

無責任編輯：指令魔人

擲標槍記錄——121 米……

記得紅白機時代，KONAMI 就己經推出了一隻奧運 GAME，當時亦是用連打按鈕來加速及增加力度等，但那時己經可以用一些連射手掣輕易地來造出一些很好的成績了；但小弟當時的怨念驅使我不用連射手掣去玩，一定要用自己的手來造出好成績，所以便直接令到我的紅白機手掣每隔一星期便要換一次那些膠按鈕了……

而現在在PS中推出的這隻奧運，同是KONAMI出品，這更是直接地燃起了我的戰火，但對着一個百多元的 PS 手掣實在不忍心去出盡力地連打哩……

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：SPT.
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：2 分	投入度：3.5 分
畫面：2.5 分	原創性：2.5 分
音樂／音效：1.5 分	難度：3 分
故事：——	平均分：2.5 分
操作性：2.5 分	

SONIC WINGS SPECIAL

無責任編輯：指令魔人

THE KING OF 飛機 '95



一開始有十架機可以用，每打爆一次便可以有多一款機可選擇，當有齊20款機之後，便會再有多二款可以揀，再用那機打爆機之後又有……

總機數達 24 部，實在陣容強勁，打都打到手軟，要可以使用哂全部24機，都咪話容易！但其實玩落哩隻 GAME 都唔太難玩，只不過係要考啲耐性，因為除咗有咁多架機要玩之外，其實係有分支路的，都夠你玩足成個月。

機種：SATURN
製造商：MEDIA QUEST
遊戲性質：STG
售價：7800 日圓
容量：CD-ROM+CD Single

評分：

人物／機械：3 分	投入度：3.3 分
畫面：3.5 分	原創性：3.5 分
音樂／音效：2.1 分	難度：4 分
故事：——	平均分：3.3 分
操作性：4 分	

無責任新 GAME 評壇

無責任發燒族 族長：李迪偉

去死啦！咁都叫波子機

我最初對這個 GAME 抱有極大的期望，無奈我一開機……無開場畫面……我忍，鬼咁多日文指令（我唔識日文）……我都忍，成個 GAME 只得三台波子機……忍忍忍，甚麼 STORY MODE 、 PINBALL MODE……唉！

好！我算，想着只要有不俗的畫面就放過它吧！點知……

嘩！無命呀！成部波子機的色素散哂，個波一路行間中有「窒」的情況，一路玩一路爆哂粗口，認真懷念上年 SATURN 那隻極正的波子機《LAST GLADIATORS》，我唔知其他的編輯怎樣去評這 GAME，但我就極之失望，希望《灣岸賽車 '96 版》會好一點吧！差點忘了，自己可以變做一粒波子，認真變態。

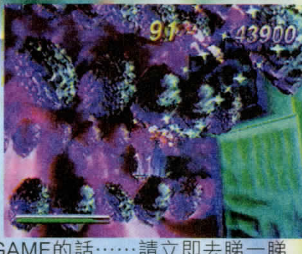
機種：SATURN
製造商：PACK-IN-VIDEO
遊戲性質：TAB
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械：0.5 分
畫面：0.5 分
音樂／音效：1 分
故事：0.5 分
操作性：0.5 分
投入度：0 分
原創性：1 分
難度：1.5 分
平均分：0.69 分

PINBALL GRIFFITTI

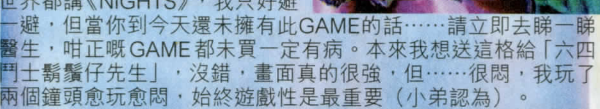
無責任發燒族 族長：李迪偉





藍精靈大勝鬍鬚仔6:0

兩格！只得寶貴的兩格！喂！PUYU 神，我最近買了很多 GAME 呀……說回正題。上期全世界都講《NiGHTS》，我只好避一避，但當你到今天還未擁有此GAME的話……請立即去睇一睇醫生，咁正嘅GAME都未買一定有病。本來我想送這格給「六四鬥士鬍鬚仔先生」，沒錯，畫面真的很強，但……很悶，我玩了兩個鐘頭愈玩愈悶，始終遊戲性是最重要（小弟認為）。



雖然《NiGHTS》有少少爆山情況，但可以原諒，最利害的是那種「飛「的感覺，很自由好 FEEL，有一版坐過山車簡直好 FEEL 到暈，估唔到 SATURN 可以出到咁強嘅 GAME 、估唔到啲效果咁正、估唔到啲音樂咁好聽、估唔到個ANALOG手掣好搓過六四的手掣、估唔到我最後還是放棄了「六四」……再見吧！NiGHTS！我永遠愛你。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：ACT
售價：7800 日圓（連 MULTI-CONTROLLER）
容量：CD-ROM

評分

人物／機械：5 分
畫面：4.9 分
音樂／音效：4.95 分
故事：4.9 分
操作性：5 分
投入度：5 分
原創性：5 分
難易度：5 分
平均分：4.97 分

NiGHTS

無責任編輯：PUYU 神

信我，俾錢喇！

終於推出了，《SATURN BOMBER MAN》終於推出了！
話出又唔出，話唔出又出，等了很久……
應該出的始終出了！
如何好玩？如何過癮？如何投入？
玩過你就知。
信我，俾錢喇！
放心，筆者無收過 HUDSON 一分一毫，這篇並不是「鱔稿」。
講一件真人真事給大家知，數年前的一個晚上，筆者和友人幾經辛苦才能集齊5隻PC-E手掣，並約齊了人進行《BOMBER MAN》大會戰。誰不知一名「掃興友」有事走先：5缺1，點攪？
唯有「邀請」友人的女友落場，在三催四請，「唔好喇！」；千個不肯，「我都唔識玩」；萬個不願，「你哋自己玩咪得囉」；她終於肯「屈就」一下，落場一齊玩了。
30 MINUTES LATER……
「嘩！奸得你吖……好咯喎……頂你……吖……吖……吖……死啦……點解無嘢食㗎？」刺耳非常，一個淑女從此就變成……
連不大喜歡男朋友打機的女性也玩到着了魔，你說好玩不好玩？

機種：SATURN
製造商：HUDSON SOFT
遊戲性質：ACT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械：4.5 分
畫面：4 分
音樂／音效：4 分
故事：3.7
操作性：4 分
投入度：5 分
原創性：4 分
難度：3.9 分
平均分：4.14 分

SATURN BOMBER MAN

無責任編輯：PUYU 神

筆者以遊車河的心情去玩，饒有趣味哩！



N 年前玩過這隻 GAME，幾好玩，不俗，不俗。但其後的移植版沒有一隻好玩，筆者很失望，直到《RACE DIVIN' a GO！ GO！》出現為止。

筆者改觀了。

6 條跑道 6 款車，其中各條跑道各有特色，但總離不開那超高的難度；甚麼大迴環、長命斜、連續三跳台，墜道內的大塞車……數之不盡，總之很難玩，自認是駕駛高手的不要錯過，玩得好的話你大可在朋友之間「牙擦」好一陣子。

那麼初心者又可以怎樣？「掂都唔掂」？非也，其實筆者本身也玩得不太好，但筆者並不是以「競賽者」的心情去玩，反而是以遊車河的心情去玩，饒有趣味呢！

有一點不能不提，就是想玩得好，玩得醒的話，一定要用軚盤，否則……

機種：PLAYSTATION
製造商：TIME WANER INTERACTIVE
遊戲性質：RAC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械：3.5 分
畫面：3.5 分
音樂／音效：3.8 分
故事：——
操作性：3.2 分
投入度：3.7 分
原創性：4 分
難度：5 分
平均分：3.82 分

RACE DRIVIN' a GO！ GO！



霸王忍法帖

隱藏技、隱藏角色、隱藏模式公開！

文：指令魔人



大家看過前兩期的《霸王忍法帖》報紙式攻略之後，都應該知道點打電腦，亦知道各角色「大技」的指令；但這並不是此遊戲的全部，現在就於這裏所出少少補充及更正。

隱藏技

據官方公佈（由官方公佈的資料，我們是不會當是自己測試出來的，否則便是等於欺騙讀者了。），其實各人物除了在攻略及介紹中提過的真必殺、超力必殺、真超力及闇COMBO（『大技』的正確名稱）之外，各人都是有一招叫做「闇超力」的必殺技的。

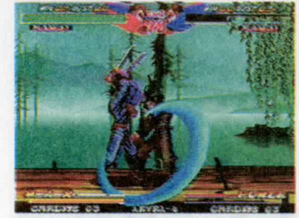
而闇超力的使出條件，便是在自己的POWER呈MAX狀態及對方見紅時，或在使用真息吹時，輸入指令便可以使出，其指令如下：

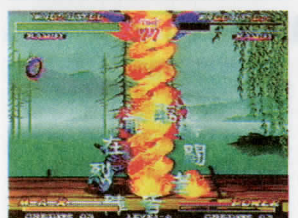
叉介 闇超力——蒼神粉碎爆 ↓↓↙←→＋AB（不能使用武器）






神威 闇超力——鬼封・滅 ↓↓↙←→＋AB（需要武器）






雷牙 闇超力——爆雷陣 ←→←↙↓＋CD（需要武器）






天和 闇超力——修羅放邪 按着A儲着↓↙←放開A掣（不能使用武器）



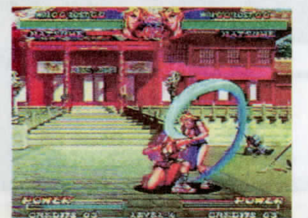



鴉 闇超力——鴉地獄之舞 ←→↘↓↙←+AB（需要武器）






橐 闇超力——極流獄殺掌 →↘↓→↘↓+AB（不能使用武器）



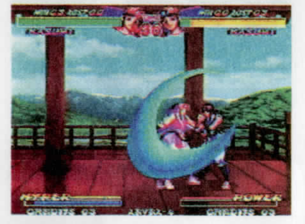
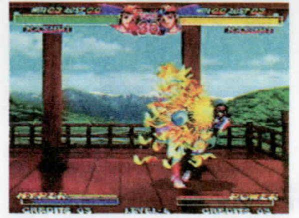


五右衛門 闇超力——暗器雙邪拳 ←→↓↘+AC（不能使用武器）





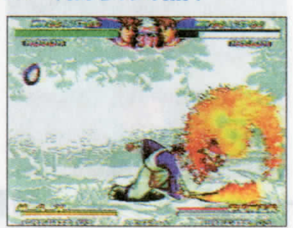
霞 闇超力——緋旋圓舞陣 ↓↓↙←→+AC（需要武器）

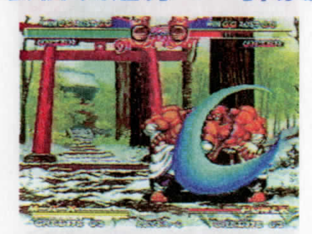
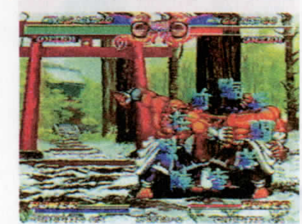
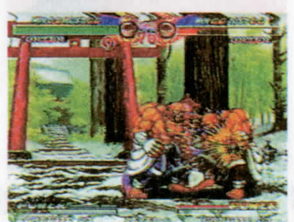
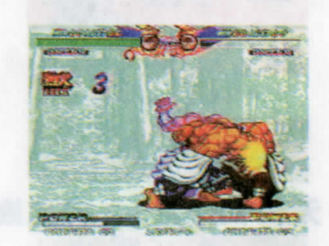


鳳凰 闇超力——無雙太陽劍 →↘↓↙←→↘↓+AC（需要武器）






雲仙 闇超力——引導渡 ↓↙←↙↓↘→+AC（不能使用武器）

隱藏角色

跟據NEO．GEO格鬥遊戲的慣例，遊戲中的「大佬」都是可以使用秘技令其變成可用角色的，這隻《霸王忍法帖》也不例外，遊戲中的蘭丸及信長都是可以使用的。

其使用方法便是：如玩者是PLAYER 1，在選人畫面時，便把游標移到神威那裏，然後輸入「←、↓、←、↑、←、↓、←、↑、→、↓、→、↑、C+D」；如玩者是PLAYER 2，便把游標移到叉介那裏，輸入「→、↓、→、↑、→、↓、→、↑、←、↓、←、↑、C+D」，那麼在畫面兩旁便會出現多兩格的角色，他（她？）們便是蘭丸和信長了。







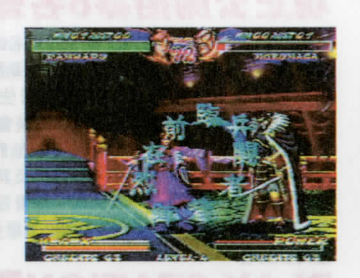

蘭丸

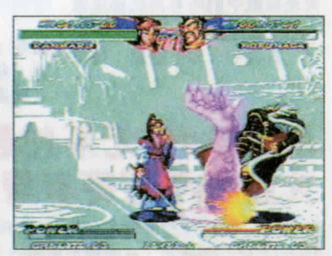
	技名	指令	使用條件
必殺技	夢幻櫻	↓↘→+P	不限
	連櫻花	→←↙↓↘→+K	不限
	幻斬舞	→↓↘+P	不使用武器
	幻斬舞・虛空	空中→↘↓↙+P	不限
指令投技		→↘↓↙←+D	
超力必殺	夢想冥縛	→↘↓↙←→+AB	不限
真超力	夢幻櫻花	←→↘↓↙←+AB	不限
闇超力時	幻魔操掌	↓↘→←↙↓+AB	使用武器
闇COMBO	命露散華	、B、A、B、→B	不限
瞬殺烈火	幻櫻舞 櫻花・風月・幻水	↓↙←+K、↓↙←+K、↓↙←+K	不限

信長

	技名	指令	使用條件
必殺技	落鳳斬	→↓↘+P	不限
	大六天魔鏡	↓↘→+P	不限
	黑旋連環殺	↓↘→+K	不限
	飛槍天舞	↓儲↑+K	不限
	飛天雷爪	飛槍天舞擊中後K	不限
指令投技		→←↙+D	
超力必殺	怨靈爆	↓↙←↙↓↘→+AB	不限
真超力	獄炎亂舞劍	←→↘↓↙←+AB	武器不可以不在手上
闇超力	冥道輪迴	↓↙←→↘↓↙←+AC	不可使用武器
闇COMBO	萬象灰燼	↘A、→D、B、D、→B	不限
瞬殺烈火	三界無慘 天墜・地割・人滅	←儲→+P、←→+P、←→++P	不限

蘭丸的闇超力





信長的闇超力

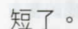





隱藏模式

在此遊戲中，也是有一個隱藏的模式存在着的，此模式為「超級TIME ATTACK MODE」。

此模式的特別之處，是如果玩者能夠使用PERFECT FINISH打倒對手的話，便可以好像《龍虎之拳 外傳》的ULTIMATE KO那樣，只用1 ROUND便可以了結對手，即是說所用的時間也縮短了。



而進入此模式的方法，便是在選人畫面中，把游標移到神威那裏，然後輸入「↓、←、↑、←、↓、←、↑、←、↓、→、→、→、→、↑、C+D」，如成功的話，畫面上所顯示的角色名字便會變成紫色，亦即成功進入「超級TIME ATTACK MODE」了。







STREET FAXER 2
LOCATION TEST EDITION

BY：FUKUDA

唔係全宇宙最強，但係我哋都有得睇！

編記

有日，老米在空閒時看看E-MAIL裏的信件，發現了一封由一名自稱為GOKOU(悟空)、住在美國的日本人所SEND過來的E-MAIL，他問「究竟甚麼是STREET FAXER」，又説自己是日本人，所以不懂看中文……我真的不懂如何去幫他。不過，最令我有興趣的是他是以XBAND網絡寄出E-MAIL的，這樣還提起了我去研究怎樣才能使用XBAND哩。

超驚異！《新超級機械人大戰》爆發！

在PS版的《第4次S》推出後不足半年，眼鏡廠BANPRESTO現正宣佈會在今年12月推出名為《新超級機械人大戰》的全新系列SLG，除了畫面被強化了外，各位最感興趣的是究竟今次有甚麼新機械人加入呢？請留心聽住，因為極受廣大觀眾愛戴的《宇宙飛龍》和《V型電磁俠》將會出現！記住，唔係超力，係V型！另外再加上V-GUNDAM及GUNDAM WING等新角色，陣容更為鼎盛，還有是遊戲中的所有角色都是像《魔裝機神》般以真實型態出現，真的令人非常感動！售價未定。



■在《第4次S》中的CG開頭動畫只是普通水準，相信《新超級機械人大戰》會更厲害。(圖為《第4次S》)

SNK64位元系統最新特報 大型業務用賽車機首度登場

以《怒》、《ASO》和《PSYCO SOLDIER》等經典遊戲著名的SNK，自1991年推出16-bit的MVS系統後，在街機市場開始了新的紀元，到後來的《餓狼傳説2》、《龍虎之拳》及《侍魂》令她的地位提升了一大步，直到去年的《拳皇'95》更推至另一高峰，可算是近年掘起的街機界一大勢力。不過，由於其餘大廠均改良了原有的基版系統：NAMCO以強力的SYSTEM 22做出兩集《RIDGE RACER》及《RAVE RACER》等多邊形巨作；CAPCOM的CPSII潛力深不可測，加上據説和SONY合作的新系統(《STAR GLADIATOR》)和還未面世、和松下合作用上POWER PC-602的M2；超級強者SEGA的MODEL-3底版與售賣給其他生產商使用的MODEL-2等，相對地SNK的MVS系統在規格上的確像被比了下去。

不過，SNK確實有在這問題上下了苦功，事關根據不願透露身份的靈通人士可靠消息，SNK會在今年11月左右推出其最新型的街機用基版，內藏64-bit的高速度處理器：由於確實規格目前還未收到，故無法猜測會否比MODEL-3差。至於同步推出的遊戲方面，除了必然的一隻格鬥遊戲外，聽聞還有一隻以多邊形製成的賽車遊戲及一隻運動遊戲，相信到時業務用界必定會有一番新氣象；另外，就是SNK暫時無意將這64-bit新機推出家用版，相信到開發及生產成本到達合理水平時她便會有推出這部新主機的可能。至於一有關於這塊底版的最新消息，《遊戲誌》定必會第一時間為各位報導。

SATURN最新格鬥用兵器 8月下旬擴張RAM帶登場

SNK與SEGA的CROSS LICENSE合作計劃，繼上次《KOF'95》的「TWIN ADVANCED ROM SYSTEM」16M bit卡帶的空前成功後，在暑假又展開另一輪攻勢。暫定在今年8月23日推出、SNK去年末在香港及日本大成功的作品《餓狼傳説REAL BOUT》，SS版本將會使用名為「擴張RAM CARTRIDGE SYSTEM」(以下簡稱RAM帶)的全新外置附助系統，來令遊戲整體表現提升到更加高的層次。

根據官方公佈的資料顯示，這一塊RAM帶的內藏容量為8M bit，大約是SS記憶體總容量的五分一左右。雖然容量只有8M bit，但相信足夠用來記着一些經常會用到的畫面如標題、選擇角色、勝利對白及讀碟畫面等，令到遊戲進行的流程更為順暢。至於使用全新RAM帶而放棄「TWIN ADVANCED ROM SYSTEM」的理由，相信除了比較環保之外，就是因為該ROM帶曾經發生的嚴重問題，令到SNK重新評估「T.A.R.S.」的可用性與及其穩定性，於是便着手再在附加週邊系統上改良。至於首隻對應作品《餓狼傳説REAL BOUT》暫定在8月23日推出，遊戲CD與RAM帶的套裝預定售價為8800日圓。另一方面，其他對應此RAM帶的遊戲暫定有SNK的《侍魂3 斬紅郎無雙劍》與及剛發表的超大作《KOF'96》，而CAPCOM亦正考慮加入對應RAM帶專用遊戲的行列。至於SNK為何推出容量只有8M bit而不採用更高的容量的RAM帶，可能是目前遊戲仍未需要這樣的大容量，到有需要時才會推出強化版吧。



■《KOF'95》是用上「T.A.R.S.」的，相信《餓狼RB》加上RAM帶的配置和現在差不多

SS將推出全新戀愛SLG 現正公開招募6名聲優

以推出SS版《同級生~IF》及《誕生S》為名的NEC INTERCHANNEL，現正開發一隻名為《SENTIMENTAL GRAFFITI》的全新戀愛SLG。在這隻遊戲中，玩者是需要到日本全國各地去遊歷，務求追到居住在各區的12名女主角。生產商NEC INTERCHANNEL在7月初於其製作發表會中對外界宣佈，他們會向外間招募6名女性來擔當遊戲內6位角色的聲優，而且他們還計劃將來會推出一些有關《S.G.》的其他物品，例如小説、廣播劇、漫畫與及其他媒體的版本等，從這些跡像可以看到他們對這遊戲的信心是多麼大的。看看目前官方所公佈的幾張造型照，那些女角有點像在最近大熱的PC-9801遊戲《下級生》裏出現的人物，可能日本近排流行這種美少女吧。

PLAY STATION開發遊戲用黑機現身

一直傳聞已久的PS黑機即將在香港出現，這項消息相信令一些對自行編寫PS遊戲有興趣的用家非常雀躍，不過根據可靠消息指出，這部黑機聽聞是欠缺了接駁INTERNET來DOWN LOAD一些如新開發工具、樣本遊戲及其他程式的會籍，事關這名會籍的持有人必須是日本國內的居民。不過，最有趣的地方是，這部黑機未到港已被各大翻版商人留意住，可能是想用它來反編譯原裝的PS遊戲，藉以更方便生產翻版遊戲，又或者各位很快便會看到甚麼《美少女圖鑑》或《×××寫真集》這一類地道PS軟件，如是者真令人回想起當年在超任上出現的境況。

超新作大出血！

◆BANPRESTO不知那裏來的雄心壯志，竟然一次過宣佈在PS上會推出多隻大作，除了《新超級》外還有來自ELF的《同級生2》及《龍騎士4》，最令人震驚的是《龍騎士4》今次加入了原創全新角色及故事，實在非常吸引；全部都是12月發售預定。

◆SEGA的格鬥大作《FIGHTING VIPERS》現正決定在8月30日推出，各位HONEY FANS記得儲定錢買呀，售價6800日圓。

◆CAPCOM的《少年街霸2》PS版現定於8月9日發售，5800日圓；SS版則仍是8月預定。

◆NAMCO又有新作公佈，分別是《新RIDGE RACER》、《ACE COMBAT 2》、《GUN BALLET》及《TIME CRISIS》(全部暫稱)，發售日及價格未定。

◆NCS的SS遊戲《夢幻模擬戰3》將會稍為押後推出，暫定為9月13日；同樣SCE的《ARC THE LAD 2》又要延期到11月1日推出，真失望。

◆ELF的SS版《龍騎士》現在有新的人設公佈，女主角豔麗非常，暫定於97年春發售，即代表了是18歲以上推獎。

◆ATHENA的《設計衛門》將會推出SS版，又是97年春發售。

◆N64又有新作決定發售，就是ENIX的《WONDER PROJECT J2》，相信是以當年超任版的《W.P.J》作藍本的續篇之作，上集玩者是需要培育一隻極富感情的機械人；發售日及價格未定。





本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣 CYBER WORLD
（截至1996年7月14日）



CYBER CYCLE
(YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W. (2/2/96)



DIRT DASH SD
(ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



RAVER RACER
(PROFESSIONAL MOUNTAIN MT)
3'02"'299
JOHNSON LEUNG(27/3/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45 MON (21/4/96)



VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"242
KAREEM MAGILL (9/6/96)





MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"02
IP CHI WAI (28/6/96)





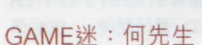
極上沙鍋曼蛇
736,500
LAU CHUN LUNG (7/7/96)



WHO BUY THIS GAME

上兩個禮拜NiGHTS的去勢果然強勁，GAME連個ANALOG手掣而家仲企硬喺五百多元嘅價位，至於啲限定版則已經去得七七八八，而且有些舖頭還索價六百多元之高，真叫人側目。另一方面，N64的價格截至14號為止，主機跟一隻遊戲已回落至24XX大元，有不少玩家已經開始忍唔住手，但又有一些機迷則認為其售價仍有下降的可能。小喬丹只説一句：多花十元百塊能早一些玩得到，當是租金也不為過啊。

GAME迷：尹先生
年齡層：19—23歲
選購遊戲：SS《VIRTUA FIGHTER 2》
從哪　得知這遊戲的資料：報章
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲的名氣、廠商、價錢
現時擁有哪些遊戲機：SFC、SS
下一部會購買的遊戲機是：N64
原因：名氣、遊戲的畫面靚。
愛玩甚麼類形的遊戲：RAC
最喜愛的遊戲：《吞食天地II》
題外話：尹生雖然喜愛玩賽車遊戲，但最喜愛的境是一隻動作遊戲，而且尹生是沒有PS的，真奇怪。



GAME迷：何先生
年齡層：16-18歲
選購遊戲：SS《海底大戰爭》
從哪　得知這遊戲的資料：報章
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性、畫面、價錢
現時擁有哪些遊戲機：SFC、SS
下一部會購買的遊戲機是：N64
原因：處理速度比其他機優勝。
愛玩甚麼類形的遊戲：RPG、STG
最喜愛的遊戲：SFC《第四次超級機械人大戰》
題外話：何先生買GAME都考慮好多唔同的因數，相信是位精明的消費者。

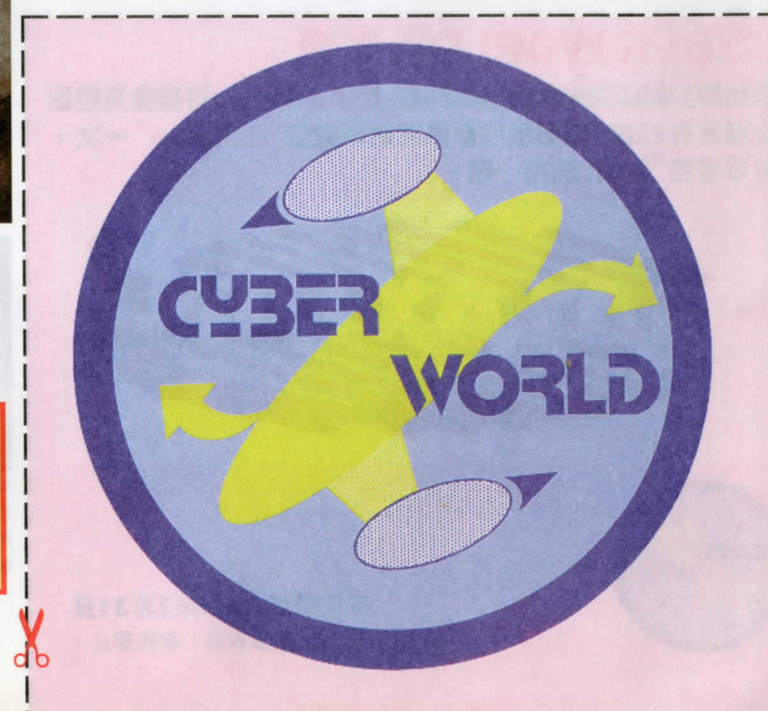
GAME迷：李先生



年齡層：16-18歲
選購遊戲機：NINTENDO 64
從哪　得知這遊戲機的資料：本地雜誌
甚麼吸引他購買這部遊戲機：主要是機能好，而且新一些不易被淘汰。
現時擁有哪些遊戲機：SFC
下一部會購買的遊戲機是：PS
原因：多GAME。
愛玩甚麼類形的遊戲：RPG
最喜愛的遊戲：SFC《實況足球2 FIGHTING ELEVEN》
題外話：李生趁這個暑假頭買機玩餐飽，但亦坦言因明年要考會考而不能玩得太盡。唔，這位GAME迷的行徑實藉得各位借鏡。



小記者喬丹強硬推介
今期筆者推介的是PS版的《拳皇'95》，雖然話佢出得唔夠SS版好，但係都算得上係一隻相當不俗的遊戲，而且而家個價錢已回落至350大元，無SS嘅朋友不妨諗諗佢（有SS版嘅朋友當然應該玩SS版啦！）。





街頭GAME霸王

文：ZAC

WELL，呢兩個禮拜不斷發生「相遇事件」，先係見番好久唔見嘅難民，之後撞番8年冇見嘅菲力，然後又見到年幾冇見嘅BILLY(唔係揸棍嗰個)，跟住又見番三四年冇見嘅「添勿肥」伉儷，原來佢地兩夫婦啱啱搬咗嚟小弟住嗰區，做埋街坊嚕咁我地就。WELL，呢個世界不可思議嘅事，真係一天比一天多！

黑澤應援團出現！

話説呢個東京番外地喺上期出書之後一日到咗(佐敦大回音KTV附近間「港元」)，收四蚊一位(係細機嗰)。咁啱嗰日我同指令魔人(係指令魔人，唔係揩令魔人)、福田君& XICO幾個行過見到，咁就梗係玩番幾舖啦！用均晒咁多人之後，發現呢個「比達樣石刻龍」嘅阿JOE幾好用(出棍快)，另外呢個「人造人十八號之孖生細妹」嗰招「近身←↙↓↘→+K+G」嘅投技都好好用(一個身位，扣對手三份一體力)，而呢個「着大風吹的美少女」LISA，因為指令魔人成日用嗰招←→P+K嘅投技，所以我地都覺得好正！(指令魔人：你唔好理我吖！)之但係，我哋反而最鍾意「根性男」黑澤(KUROSAWA)，(KAN按：我都好鍾意用㗎，所以決定改名。改乜名？睇評壇啦)因為佢每一招大開大合，用盡全身力量砰砰聲劈出去嘅木刀招式，着實令我哋完全投入！每次我哋用親佢，隨住我哋地大大聲嗌出嚟嘅「問候語」，黑澤兄都會用佢把木刀狠狠地狂轟對手嘅天靈蓋，打跌對手後更用↘＋P呢吓DOWN攻擊，誓要對手被打成地毯狀先肯收手，實在太快感啦！！！連一向打機極為冷靜嘅福田君，都玩到目露兇光，番到編輯部仲要向其它戰友大力推介，就知黑澤兄幾有魅力！而堅持用「比達樣石刻龍主角JOE」嘅XICO，當日就俾我哋啲黑澤兄一路大叫：「做主角？未死過呀你？扮石刻龍？！扮比達？！仆爆你個頭吖嗱！」一路劈到佢成為JOE牌地毯……。

嗰日又試過同電腦對打，但打到第四隻開始個電腦就突然強橫咗好多，連用番VF2個條「屈FORM」(衝前撻)都行唔通，有的被呃錢嘅感覺……。

另外隻GAME仲有個所謂SURVIVAL MODE，入錢後只要按住P+K+G然後按START掣就OK。玩法係：閣下順住同電腦打，一ROUND決勝負，而閣下贏咗之後，電腦係唔會幫你加番體力，即係話，你要用一條體力打到尾……，所以會好激(如果用黑澤兄玩SURVIVAL MODE會仲激)！

仲有，喺遊戲中按P+K+G，個人物係會向前滾嘅，最好就係滾到去對手面前，一起身出投技嚕。

呢隻GAME均收四蚊位，「V∞」呢啲有大機嘅就收5蚊位。

吖，唔知幾時有得睇「的阿奶」(DEAD OR ALIVE)的「水袋亂舞」呢？

又見女高手

上期出咗書，就同指令魔人去咗「V∞」，咁啱又見到女高手同佢班朋友。今次佢地轉咗用小春同四眼軍佬，我哋都睇得好開心。其實我哋好想結識佢哋。不如咁啦：今期出咗書嘅晚黑，我哋落嚟「V∞」搵你地交流吓，好嗎？我哋係幾名四眼青年，希望到時可以見到妳哋啦。

唔好種族岐視！

啲人成日話的洋鬼子、摩囉差唔識打機，WELL，我就唔認同嚕。好似嗰日我落「同羅環甘聲」，就見到一個好勁嘅摩囉差嚕！呢位摩囉差紮住頭，戴副金絲眼鏡，個樣幾老實，幾斯文。嗰日佢唔係用印度佬，係用一個着白衫曬黑咗嘅豪鬼。只見佢好豪咁挑人機，好快將對手消滅之後，打咗陣電腦就有人埋嚟玩連續挑機贏唔到(KAN按：乜得你咁勁呀叉？？！)。終於，呢個摩囉差打打吓就因為趕時間而將個局俾咗人玩嚕。所以話，唔好睇少啲外國人呀。

邊度有好嘢？

都話咗日式經營好㗎啦啲機舖！嗰日我同指令魔人(唔係指令魔人)走去逛場，見到啲日式經營新場硬係多啲女仔去嘅(唔好理佢係同邊個去吖)！好似「同羅環甘聲」就好多(但係嗰日我見到個好靚姐姐竟然係小弟老友一路都未SHOW過嘅另一半呀陰公！)，而孖叉鬆嗰啲……，WELL，係個度的職員嚟嘅，嘿嘿……。

撞磚九十六

近排出咗隻新撞磚GAME，叫《BAL CULB》，同一般撞磚玩法一樣，但係你可以用支控桿嚟控掣個「波子」彈嘅方向，撳掣嚟令個「波子」加速，話難唔難，話易唔易，都幾好玩㗎。

點先至可以食糊？

上次咪講過隻「麻雀聖龍傳説」嘅？呀指令魔人同揩指令魔人(係，佢地係兩個人，唔係同一個人)收到風之後就飛身去睇睇，之後番嚟仲猛讚(梗係入面啲姐姐啦，我唔信佢會話啲麻雀做得好精美嘅)，仲話我真係好介紹。但係有一個問題係：好難食糊。呢個我都冇辦法，事關小弟煲機(留意，係煲機)煲咗咁耐，都係食過3舖糊咁大把。其實我都好想睇吓班姐姐有乜性感(？)演出㗎！咬咬……





多謝提供！

好多謝有位朋友打電話上嚟提供：屯門市廣場附近某機舖有STREET FIGHTER ALPHA II！即係話嗰邊有得用「殺意隆」、「舊蘇聯佬」AND「舊印度佬」，住喺係附近嘅朋友，如果你哋未知嘅就好去睇睇嚕！

另外，指令魔人話過，業內已經始有平價STREET FIGHTER CO 2底版供應(點解平價？你唔好理佢吖！)，而指令魔人亦開始叫班業內人仕，睇吓有冇辦法整啲平價ALPHA II底版，如果成事，應該有多舖頭轉用ALPHA II，等多啲朋友可以用吓「殺意隆」，或者可以感受吓互挑時一個畫面有8個阿隆嘅快感！

一隻好GAME 強硬推介

話説早兩日終於見到福田君同XICO兩位一直強硬推介嘅好GAME《MASTER'S FURY》。入面總共有十個人物，而且個個都好熟口面：會放波嘅金家藩、王虎頭



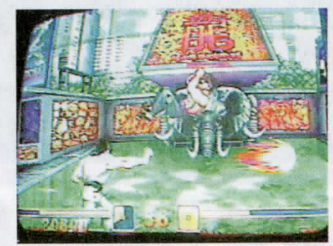


嘅肥仔JACK、會出霸王翔吼拳嘅金龍、長大了的唐福祿、手持竹劍嘅柳生十兵衛、轉咗髮型，着紅色西服嘅龍虎II版傑斯、光頭街霸II軍佬、出波出到好似KING姐嘅兩截龍MARIA。一隻不知名黑鬼同一名唔太清楚嘅女人：啲招式就更加令人感到好親切。操作勝差到想喊，動作方面又怪怪的，真係好GAME一隻！而呢隻



GAME係韓國出品，有咁嘅水準，都算係咁啦(點都好過台灣出個隻（王菲紅）吖)！





識咗一班好朋友（清潔部大戰食物部 & 一個愛玩火車模型的少年）

早陣子落V∞打機，咁啱俾小弟識咗幾位打《東京番外地》嘅朋友。同佢哋玩咗一輪，學咗唔少秘技(詳情睇秘技嗰欄)：例如轉武器：先揀人物(唔使揿掣)，AND THEN連按13下STRAT掣，跟住再按P或K或G掣揀人，咁你用嘅人物就會換咗武器嘞！黑澤會用一大把關東紙扇、NAGI會用一支叉同一支湯匙、財目(ZAIMOKU)會用一條大大三文魚、LISA會用鑊剷同湯殼、YOKO就用雨遮兩把、TOMMY會用









日式地拖乙柄、XICO至愛阿JOE就會用咗粟米雙截棍、而YUSAKU就會用三節火車模型、咁搞法就肯定係「清潔部大戰食物部 & 一個愛玩火車模型的少年」(好似戲名)嘞！

佢哋仲提供咗RING OUT法(用嚟棄戰用就一流)，同埋幾招FORM紙上冇記載嘅招式。









另外，楷令魔人亦提供咗一項「五級鬧料」，就係「小水袋亂舞」。方法係選用YOKO或NAGI，跟住喺開戰後不停輸入↓↓↓……咁你會見到你用緊嘅YOKO或NAGI不斷使出「小水袋亂舞」嘞。不過話時話，原來呢部機平均每日都有成$1200左右嘅收入，WELL(KAN按：仲WELL？！收你版權喋。)，都幾好。

「孖叉FIGHTERS 3」幾時會出現？

據有關方面表示，呢個「孖叉FIGHTERS」《VIRTUA FIGHTERS》3會喺9月到港，據説佢哋想用呢隻GAME去谷隻41吋機殼，但係個機殼係點都未知，不過點都好，呢隻GAME係萬眾期待之作！(KAN按：小心地滑，皆因好跣……)

八月拳王九十六 RUGAL會否同佢隻豹合體之謎

對唔住！上次咪話過隻KOF 96七月中到港嘅？SNK嗰邊話改期，暫定八月一號到港。WELL，我對大家唔住，你哋懲罰我吧！關於拳王九十六嘅介紹，請睇番內文。而小弟今次預計會用嘅自組隊會有：(1)真.•極惡同盟隊(RALF、韓國波波如大門五郎)、(2)一上一落隊(RUGAL兩名秘書加不知火舞)、(3)火引彈隊(ROBERT、RYO加YURI)、(4)女女女隊(藤堂香澄、不知火舞 & RUGAL其中一個秘書)同埋(5)邪門隊(GEESE、八神庵 & WOLFGANG)，唔知各位會組啲乜隊？

Q版球賽與Q版隆

有日行去佐敦近嘅「呵！是癲路」嗰間「遊戲落去」(GAME GODOWN)，見到個度配置咗啲16：9嘅MON，WELL，咁嗰日就見到一個Q版隆同Q版KEN喺度鬥波，而另一面就有22名Q版球員係度踢緊波……都幾邪惡呀……

勿與天下無聊之人鬥閒氣
應與古今聖賢豪傑爭志氣

以上兩句係乜？話説早兩日小弟落去「天落你」間「油器機成」，見佢哋不嬲貼喺各機面上嘅招紙(大約寫住：放在機面上之香煙會燒熔機面的膠片，燃燒時會放出XXX、XXX(一大堆化學名詞)吸入過量會令閣下……)已經俾各機友用煙頭燒到阿媽都唔認得，於是我就去睇睇嗰兩部新置返嚟，用嚟做「挑戰台」嘅50吋MON街霸CO_2嘞。一坐低，就見到機面貼住上述嘅一對對聯，睇到小弟眼都突埋。不過諗落咁對保護呢兩部機都好有用嘅，事關你同人雙打完輸咗，想話拍機洩憤之際俾你見到呢對對聯，分分鐘你會立即怒意全消，甚至戰鬥不能(笑到)……

又有新機到





暑假期間，會有幾隻勁GAME到港。首先係一隻叫《JET WAVE》嘅「上水」(係水上至啱)電單車RACING，個機殼都做到成架水上電單車咁嘅樣，7月中會到港。另外有一隻叫《WINDING HEAT》嘅賽車GAME會係7月尾到港，入面可揀嚟用嘅車十分之多，而我哋就發現類似F-40嘅車仔。仲有一部就係「人力腳踏飛機」，個機殼就成架單車咁樣，用嚟健身一流。七月內會喺「NAMCO WONDER AMUSEMENT PARK」出現。

奧運在電玩中心

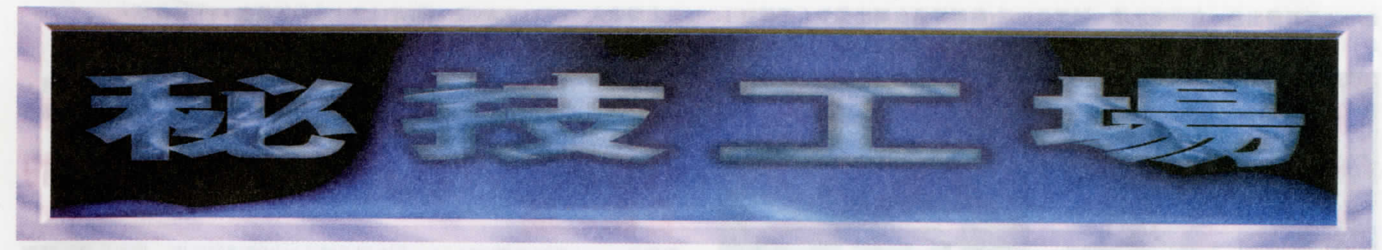
KONAMI隻「揩扒奧運」(HYPER OLYMPIC IN ATLANTA)到咗，感覺上比PS版好好多，至少會有提示你幾時跳同校啲乜嘢角度，三蚊位，都幾抵(押韻！)。

SO H VER. II

呢個「SO H VER. II」(SOUL EDGE VER.II)到咗，唔算難玩，有得用啲大佬輩就預咗啦，但原來呀成美那件「裏戰衣」就換咗……

小KAN KAN臨時有料加！

喺出書嗰日，「CYBER WORLD」已經有單板滑雪機《ALPINE SURFER》同人力飛行機《PROP CYCLE》，大家可以去睇睇。



二級勁料 2 「我就係K.O.F嘅主辦人，我個名就叫做奧米加・胡高！！」

遊戲：THE KING OF FIGHTERS 95
機種：PLAYSTATION

PS版的《THE KING OF FIGHTERS 95》都已推出了一時間，然而由於使用此遊戲的最終波士一做奧米加・胡高及草薙柴舟的秒技是跟SATURN版的不一樣，所以令到很多玩者也未能用到他們（代編按：咁你上期又唔出！？）那究竟甚樣才可以用到呢？其實方法很簡單，玩者不必先爆機，進入了遊戲的選人畫面後，先在「TEAM EDIT」中選「YES」，再在按死START鍵的情況下再順序輸入：↑＋○、→＋□、←＋×、↓＋△，那麼，玩者便可使用他們了。

■在這裏的「TEAM EDIT」中選「YES」

再在按死START鍵的情況下再順序輸入：↑＋○、→＋□、←＋×、↓＋△



■奧米加及柴舟便可使用之

三級好料 3 使用過癮武器秘技

遊戲：東京番外地
機種：街機

提供者：阿基、阿智

大家最近在街上有否看見其他玩者玩《東京番外地》的時侯，其控制的角色手持之武器是被變得非常古怪有趣的呢？甚麼拿着粟米的JOE、手持大紙扇的黑澤、用滑潺潺的大魚當木槌的財目叔等等，那究竟甚樣才可以用到呢？方法很簡單，在入錢後進入選人畫面，把選人框移到自己想選的人物後，按13下START鍵，再用P或G或K選人便是。



■在這個畫面輸入秘技

把選人框移到自己想選的人物，按13下START鍵，再用P或G或K選人



■成功！粟米功擊！

四級碎料 4 自我RANG OUT法

遊戲：東京番外地
機種：街機

提供者：阿基、阿智

基本上《東京番外地》這隻遊戲任你怎樣被對手迫到死角，他也是不能打你出場外的(之但係可以打死你哩！）但是玩者卻可以令自己控制的人掉出界外，（即係棄戰）。而方法是首先令到自己所控的角色背着圍欄，再向後跳，那麼其角色便會跳上圍欄，而就在角色站在圍欄時，玩者再按下G＋P＋K＋START鍵，那麼他就會自己掉出場外。



■令角色跳上圍欄





■那麼他就會自己掉出場外

二級勁料2 能作6段跳躍的遊戲模式

遊戲：JAMPING FLASH 2
機種：PLAYSTATION

在前數期的攻略裏，已告知各位若玩此GAME爆機後，是會有一個「EXTURA MODE」的，而且難度更加高。而原來這GAME除了有這個「EXTURA MODE」外，還有一個「SUPER MODE」的，而進入了「SUPER MODE」後，自機便可作6段跳及按L1來疾走！！而怎樣才可以進入這個「SUPER MODE」呢？那只要玩者在進行「NORMAL MODE」時（即係最基本嗰個遊戲模式），以不CONTIUE及不SAVE的情況下爆機（連中途切入DATA處理畫面也不可以）。爆機後回到TITLE畫面再向左按一下，會可以進入「SUPER MODE」。



■首先在「NORMAL MODE」以不CONTIUE及不SAVE的情況下爆機



■ SAVE後便可進入「SUPER MODE」

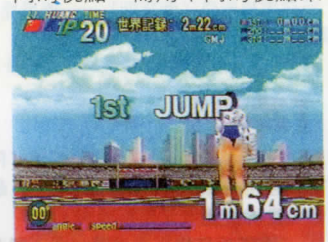

■還可作6段跳躍（好高啊）

三級好料3 風雷電式過桿法？

遊戲：十項全能
機種：SATURN

提供者：林文輝

大家也知道，現時幾乎所有參加奧運會跳高項目的運動員都是用背越式的。不過在這隻世嘉推出的《十項全能》的跳過項目中，就可以讓玩者試試其他的兩款跳高姿勢，它們分別是較剪式及滾式（如果冇睇錯嘅話）。那麼究竟怎樣才可以使用得到呢？方法很簡單，只要玩者在選擇好跳躍之高度後，便可按左右來切轉不同的視點，而用不同的視點來作賽，便會做出不同的跳躍姿勢。



■在這裏按左右來切轉不同的視點





■這樣便會做出不同的跳躍姿勢

二級勁料2 增加可使用戰機之數目

遊戲：SONIC WINGS SPECIAL
機種：SATURN

原來《SONIC WINGS SPECIAL》這隻2D射擊中是有頗多的隱藏人物及戰機的，這着實會使到玩者玩此遊戲時的樂趣增加。那究竟怎樣才可使用到這些隱藏人物及戰機呢？首先玩者可在任何難易度，先用所有可選擇到的戰機去爆機，並SAVE進度。如是這再進入選人畫面，把選人框移到最低一格，便可用多一隻新機DIABLOON。而若果玩者再用它去爆機的話，便又有多一隻新戰機—AKAUSAGI可使用，那麼玩者便可用齊26架戰機。WELL，其實簡單的說一句，玩者只要用盡手頭上擁有的戰機去爆機的話，便會有新的戰機出現。

提供者：伍錦雄



■在遊戲剛開始，把所有戰機也CLEAR過，便會有多兩個人物



■再用他們去爆機，便可用多兩架戰機

四級碎料4 把談話框右下角的ICON放大

遊戲：卒業CROSSWORLD
機種：PLAYSTATION

某天我們的J.J.君在攻略此GAME的時侯，可能太過倦的關係，便把手指按動了PLAYSTATION頂部的按鈕。就是這樣，他便發覺了一個可以令談話框右下角的公仔頭放大的至蓋過整個畫面。那麼，是甚樣使用的呢？方法很簡單，只要在有談話框ICON出現的畫面，再按下1 PLAY手掣的R1或R2鍵，那麼那個ICON便可自由的放大及縮少。


■在這裏按下1 PLAY手掣的R1或R2鍵


■可以將個ICON放到咁——大㗎



遊戲誌 奧運會社內亂鬥編

主持人：赤目黑龍　現場報導：某人

參賽資格：

這次的比賽已話明是「社內亂鬥」，所以可以參加的全部也是《遊戲誌》之內的成員，然而，在這次比賽之中，除了編輯部可以參賽之外，就連外稿也可以參加，所以，基本上可以説任何和遊戲誌有些少關連的人也可以參加的，當然，員工家屬是不可以參加的。

比賽方法：

參加者要完成遊戲之中的十一個項目，而且為了公平，每個項目也要玩三次，選取最好的一個作為最後成績，這樣，參加者便能有兩次的機會試玩，而且，在真正玩之前，更可以自由的試玩，直到有信心才開始真正比賽，這樣便能做到比較公平。參加者是可以中途轉換所使用的控制器又或是任何配件，以滿足個人的喜好。

參加者可以選擇成為任何一個國家的運動員，亦可以選擇玩任何一種運動的先後次序，不過參加者一定要完成所有的賽事才算是完成整個比賽，所以，參加者玩哪種先也是要完成十一項運動的。

參賽規則：

首先，這次「社內亂鬥」所採用的遊戲是PLAY STATION版的《HYPER亞特蘭大奧運》。每位參加者可以各自選擇自己喜愛的控制器，不論是「公家」又或是「私家」也可以。

亦因為每個人也有自己的一套連射方法，所以賽會決定位參賽者可以自由選擇連射方法，不論是自虐的「人手式連射」；食藥的「PROGRAME式連射」；甚至乎選擇使用任何工具幫助也可，正所謂「為求達到目的，可以不擇手段」。

最重要的一點，參加者一定要完成遊戲之中的每一個項目，亦即是説要完成遊戲之中全部十一個項目：100米、跳遠、推鉛球、100米自由式、110米跨欄、跳高、鏈球、三級跳、標槍、持桿跳、擲鐵餅。

參賽者名單：

外稿ZAC君（古巴）——使用控制器：PSYCHO PAD；跑掣：○□；動作掣：L1、L2

編輯ARES（韓國）——使用控制器：原裝PAD；跑掣：○△；動作掣：L1、L2

編輯J.J（德國）——使用控制器：原裝PAD；跑掣：○□（100米、跳遠、推鉛球）、○△（其餘項目）；動作掣：L1、L2（100米、跳遠、推鉛球）；R1、R2（其餘項目）

編輯赤目黑龍（日本）——使用控制器：原裝PAD；跑掣：○□；動作掣：L1、L2

編輯指令魔人（日本）——使用控制器：PSYCHO PAD；跑掣：PROGRAME式連射；動作掣：R1、R2

編輯小KAN KAN（青雅）——使用控制器：原裝PAD；跑掣：○□；動作掣：L1、L2

行政編輯米奇（俄羅斯）——使用控制器：原裝PAD；跑掣：○□加模型電鑽改裝連射器；動作掣：△×

編輯PUYU神（英國）——使用控制器：原裝PAD；跑掣：○×；動作掣：L1

【100米】

這個目真是非常的精采，鬥到難分難解，每位參賽者也是用盡全身的氣力來比賽，遊戲機之中的選手是用腳來跑，而編輯部之內的各人就是用「手指」來跑的，所以，在運動量方面，玩者的運動量是絕對不會比遊戲之中的運員少的，所以，只見參賽者非常「拼命的」按掣，不過，並不是每個參賽者也是如此拼命的「按」，其中一個便是「指令魔人」了。

指令魔人這傢伙真是過份，竟然使用「PROGRAME式連射」的，所以在成績上他是明顯的比其他人優勝的，看！是6.88秒，這真是一個非常驚人紀錄，簡直是可怕，這個紀錄相信如果用人手連射的話是絕對不可以做得到的，不過，由於賽會的規定，他是可以使用任何方法的，所以……當然要接受這個成績！



■使用前及用後的綿花棒。



■此乃模型電鑽「MASACHI」連射！

賽後評論：

這項賽事的結果真是顯而易見，使用「PROGRAME式連射」的參賽者是有着絕對的優勢，不過，這種法除了在成績上可以表現得出色之外，其實更像在真正比賽之中服食違禁藥物一樣，然而，每個人玩的時候有着不同的目的，所以，我們亦要尊重玩者的自由。

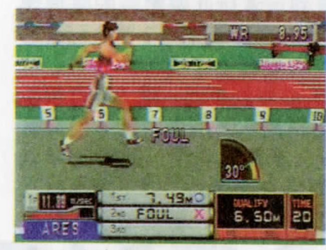
此外，米奇使用的模型鑽改裝連射器真是非常的驚人，唔……這個用綿花棒做頭的「電震器」實在是妙到毫巔，輕輕來係唔得嘅，一定要大力咁壓落去，便會聽到微弱的震盪聲，不過由於是首次使用，所以未能按制自如，而在日後的比賽之中，這「電震器」為米奇帶來很好的成績呢！在這裏有兩張「電震器」的照片，大家可有興趣試一試呢？

參賽者	成績
外稿ZAC君	8.23秒
編輯ARES	9.24秒
編輯J.J	8.64秒
編輯赤目黑龍	8.21秒
編輯指令魔人	6.88秒
編輯小KAN KAN	10.16秒
行政編輯米奇	11.97秒
編輯PUYU神	9.67秒

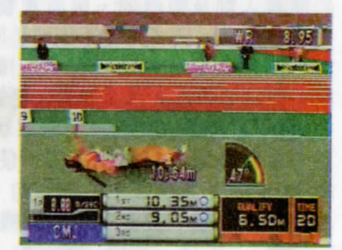
【跳遠】

勁呀！指令魔人又憑着那支「PSYCHO PAD」的PROGRAME連射得到超乎想像以外的超人成績，真是令人既羨慕又痛恨，不論如何，這個項目的優勝者又是指令魔人。

這個項目的真正奧義其實不是在那加速上，雖然有強勁的加速可以使跳的距離大大增加，不過，其實要有高的速度是不難的，因為在跳遠之中的加速是可以按得比較慢的，而最主要的是在角度上的控制，因為如果在角度上的控制失準的話，不論玩者有多大的本領也會得不到好成績，而事實上，指令魔人在兩次試跳失則之後才可以做出這個成績的，所以，角度才是致勝的最重要因素。不要看J.J選手的成績只是平平，其實他在平日的成績是相當出色的，只是臨場失準而已。



■吓？跑沙池？



■撻到直都有10.64米！

賽後評論：

好！又有新的紀錄誕生了，是非常的厲害，想不到竟然會有這樣的紀錄出現，不過，有一點大家一定不會知道的，因為在賽後指令魔人竟又再創出更可怕的紀錄，是11.？？米，嘩！真是驚人！相信他一定可以再創出可怕的紀錄，努力吧！指令魔人！

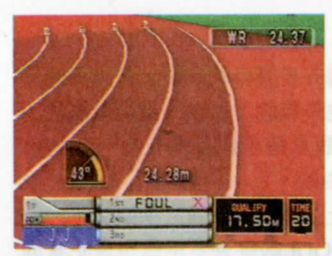
參賽者	成績
外稿ZAC君	7.96米
編輯ARES	7.49米
編輯J.J	4.91米
編輯赤目黑龍	9.66米
編輯指令魔人	10.64米
編輯小KAN KAN	6.72米
行政編輯米奇	6.65米
編輯PUYU神	7.15米

【推鉛球】

哈！J.J終於也吐氣揚眉了！在這個項目之中，J.J終於可以得到一個冠軍了，在這個項目之中，很明顯看出了這是連射所造成的後果，不過，指令魔人也只有21.36米的成績實在使人有點兒的不能相信。

不家可能會感到有點兒奇怪，為何筆者會說是連射不足的後果呢？大家沒有看錯，的確沒有看錯，因為這的確是連射造成的問題，因為在各參賽者專心連打的時候，又要顧着按跳掣，所以是非常的……其實是不難的，難就難在玩者是否太專心的在連打上而忽略了按跳掣，這亦是成績不好的原因之一。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	20.73米	編輯指令魔人	21.36米
編輯ARES	17.66米	編輯小KAN KAN	16.14米
編輯J.J	24.28米	行政編輯米奇	17.66米
編輯赤目黑龍	22.04米	編輯PUYU神	全FOUL


■J.J大發神威！


■小KAN KAN，努力呀！

賽後評論：

這項賽事的成績其實已是相當的平均，最差的小KAN KAN也有16.14米，這成績已是不錯的了，只是各人也在正式比賽之中有點而失準而已，其實平日大家在玩的時候也有不俗的成績，是否在比賽之時一定會有點兒失準的呢？這真是一個謎。

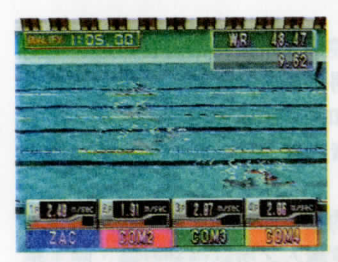
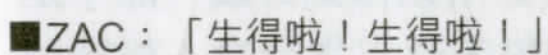
【100米自由式（捷泳）】

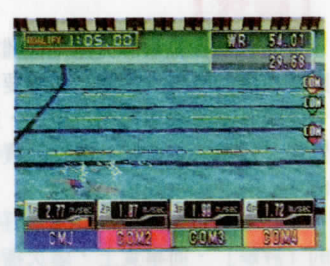
雖然同是100米，不過和田徑場之中的100米真是有天淵之別，而事實上這項100米自由式所要用的距離，就好像是在SATURN的《十項全能》之中的400米一樣，真是非常的長而且要花上很多的氣力才可以完成的，於成績大家也有目共睹，是相當的平均。

這項賽事的成績之所以平均是因為路程比較遠，而連打的時間亦比較長，所以各參賽者的體力也會因為這點而受到影響，到了轉塘時，參賽者通常會有體力不繼的情形出現，所以，有留力的參賽者會因為前段留力而導致成績平平，而前段狂谷的參賽者會因體不繼而放慢，所以，成績平均是可以理解的。至於指令魔人方面……當然有非常特出的表現，因為…………

而在這項賽事之中是有一件趣事的，那便是ZAC君在游泳時竟然大叫：「生得啦！生得啦！」吓？男人也會生仔？非也，事實上是ZAC君太辛苦了，所以才叫：「生得啦！生得啦！」，這是值得同情的。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	47.73秒	編輯指令魔人	35.33秒
編輯ARES	48.40秒	編輯小KAN KAN	56.47秒
編輯J.J	47.47秒	行政編輯米奇	52.47秒
編輯赤目黑龍	46.03秒	編輯PUYU神	50.07秒



■ZAC：「生得啦！生得啦！」


■嘩！有冇快得咁誇張！

賽後評論：

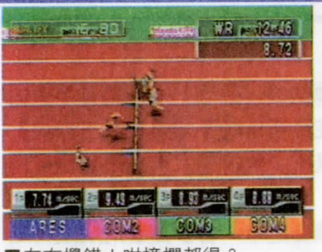
由一開始便有一個疑問，因為這次說是自由式（FREE STYLE）的，所以應是可以用任何一種泳式的，不過，硬性要用所謂的自由式（應該是捷泳才對），實在是非常的不合理。說回賽事方面，指令魔人又再一次的服食違禁藥物而造出極出色的成績，可惡！賽會怎會定出如此的規則。

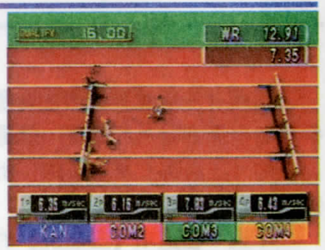
【110米跨欄】

連打！又是連打的天下，這項運動的真義真是連打，這個是非常大的問題，因為這亦表示是指令魔人的天下，所以這比賽又一次的變得沒有多大的意義，不過，由於指令魔人是比較後期才打的，所以事實上指令魔人的方法是在最後才發現的，所有人也無話可說的。

雖然指令魔人的成績真是非常的厲害，不過，看其他選手的成績也可以見到其實人的力量也是不可輕視的，J.J的11.13秒、赤目黑龍的11.82秒、ZAC君的12.75秒也是相當驕人的成績，單見ZAC君那「抽晒筋」嘅連打姿態，便會感受到他在玩【100米自由式（捷泳）】時的痛苦。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	12.75秒	編輯指令魔人	8.58秒
編輯ARES	13.38秒	編輯小KAN KAN	15.13秒
編輯J.J	11.13秒	行政編輯米奇	15.42秒
編輯赤目黑龍	11.82秒	編輯PUYU神	13.41秒


■有冇攪錯！咁撞欄都得？


■真係慢都慢得有骨氣。

賽後評論：

這項比賽之中，其實有很多人是犯規的，尤其是ARES、指令魔人，這兩位仁兄的比賽精神真是不知去了哪裏，事關兩位的賽事是「撞欄」而非「跨欄」，依足現時的國際賽例，其實二人是要被取消資格的，不過，在比賽規則之中又沒有說明這種的情況，所以…………
而在賽事中，小KAN KAN竟然要用「膠布」？大家不用驚慌，小KAN KAN不是受了傷，而是他以為用了膠布會將連打速度提升，不過，事實並非如此，結果小KAN KAN也放棄了這個計劃。

【跳高】

這項比賽真是意外頻生，看看各參賽者的成績，在六名的參賽者之中，竟有四位是三次試跳也失敗的，所以，這可以說是一項非常失敗的運動……不！應該說是這項運動實在有一定的難度，所以參賽者的失敗是有其理由的。

跳高的重點是在加速及起跳上，所以如果者之中缺少了一種的話，便會導致失敗，而各位全FOUL的參賽者相信也是犯着同一的錯誤，那便是攞不到一個好的起跳點，所以，在遊戲之中，跳不過的人真是多得很，亦再一次表示出連打好不是萬能的，是嗎？指令魔人，呵呵呵呵…………！

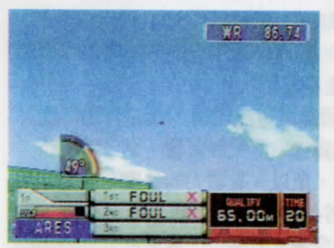
參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	全FOUL	編輯指令魔人	全FOUL
編輯ARES	全FOUL	編輯小KAN KAN	全FOUL
編輯J.J	2.00米	行政編輯米奇	1.90米
編輯赤目黑龍	2.65米	編輯PUYU神	1.85米


■好高呀！


■倒掛金鈎！

賽後評論：

在【跳高】這個項目之中，各參賽者的實力其實是不相百仲的，所以，成敗是在於起跳的一剎，角度好的話便VERY NICE，否則便會變成「偽技」，ZAC君、ARES、指令魔人和小KAN KAN便是如此的收場。不過，每個參賽者也試過跳過的，而且是沒有跌桿的，不過是由桿低過而已。


■嘩！飛去邊呀？


■J.J又再次演出身價。

賽後評論：

真是令人非常的感動，102.16米啊！超人啊！這個成績真是一時無兩，雖然是食藥食回來的，但是也要恭喜一下。此外，在眾多的運動員之中，黑龍可以說是一個「逆境之男」，他每一次也是在頭兩次試擲中FOUL之後便會在第三擲中創出新的紀錄，所以稱他為「逆境之男」實不為過。

【鏈球】

這個項目是被眾人諭為最難控制的遊戲，因為在遊戲之中的運動員總共會轉六個圈，如果要得到最好的成績，便是要在最後一個圈時才將鏈球拋出，不過，如果時間掌握得不好的話，便會變成「死球」，所以，可以給賽者調校角度的時間其實是非常少的。

而在這項目之中，成績最好的指令魔人今次得到的不是眾人的「評擊」，而事實上，這次指令魔人之所以得到好績，除了是有PROGRAME式連打的支持外，亦絕對表現出指令魔人對時間的掌握非常到家，所以才可以造出如此厲害的時間出來，所以這次指令魔人是值得稱讚一下的。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	全FOUL	編輯指令魔人	102.16米
編輯ARES	全FOUL	編輯小KAN KAN	77.92米
編輯J.J	93.73米	行政編輯米奇	73.64米
編輯赤目黑龍	88.32米	編輯PUYU神	全FOUL

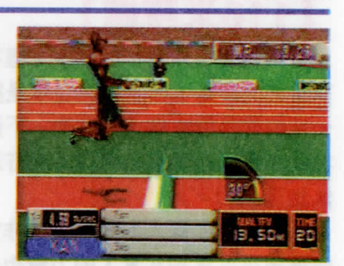
【三級跳】

這個【三級跳】的項目真是非常的「惡玩」，事關有不少的參賽者也遭到同一的命運，就是在最初玩時不知道在【三級跳】之中的「三級跳」是要跳的，所以不少的時間大家也是在玩「偽技」，實行「跑沙池」。

不過，在這項【三級跳】的項目之中，各參賽者的成績真是非常參差，由最高的20.45米到最低的14.50米，可以說是非常大的偏差，而事實亦再一次證明了指令魔人所使用的「PSYCHO PAD」真是非常厲害，所以，沒有人是他的敵手，任其他的參賽者如何努力也是如此的結局呢！

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	15.51米	編輯指令魔人	20.54米
編輯ARES	15.54米	編輯小KAN KAN	14.50米
編輯J.J	18.15米	行政編輯米奇	13.75米
編輯赤目黑龍	17.56米	編輯PUYU神	全FOUL


■假嘅！唔係真嘅！


■咁早跳，點會跳得遠。

賽後評論：

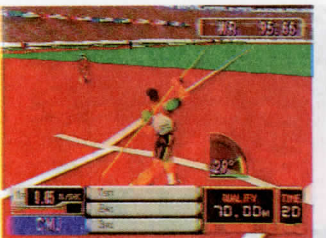
這個賽果是出現兩種情況之下的，首先是參賽者過早起跳，其次便是唔記得要「三級跳」，在這兩種情況之下，能夠做出以上的成績已算是好的了，所以其實所有參賽者已是盡了他們所能，不過，如果有多些時間給他們練習的話便一定會有更好的成績出現。

【標槍】

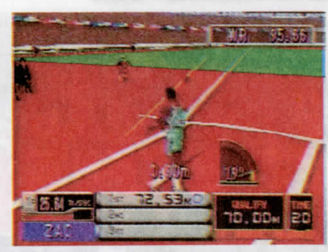
這個項目是一個頗為「瘋狂」的玩意，因為這個項目的世界紀錄是九十多米，所以要破的話真是非常的難，所以在所有項目之也有非常好成績的指令魔人也只有54.47米，所以亦證明了這個項目是有一定的難度，尤其是那一面跑一面調校角度的時間性方面是相當難掌握的。

在比賽的時候，大多數的參賽者也犯着同一的錯誤，便是經常跑得太過起勁，一直的跑下去，完全忘記了出槍的時間，所以出現了不少的「持槍步行事件」，又或者是出槍時間調校得不準而導致的「高而不遠」，這些也是在現場所見的實際情況。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	72.53米	編輯指令魔人	54.47米
編輯ARES	63.69米	編輯小KAN KAN	68.19米
編輯J.J	86.37米	行政編輯米奇	71.38米
編輯赤目黑龍	76.75米	編輯PUYU神	44.71米



■呢下係假動作，之後……FOUL！



■嘩！19度出槍都得？

賽後評論：

在這項目之上一定要好好的稱讚一下ZAC君，因為ZAC君是使用雙手連打的,所以要使用他的「第三隻手」來按動作掣，所以，這種技巧是非常難做到的，ZAC君能做到這點是難能可貴，不過，其實指令魔人在賽事之後，經過了再一次的試驗，終於發現了如何正確的使用那支PSYCHO PAD，結果做出了100米以的成績，但真係顛㗎！

【持桿跳】

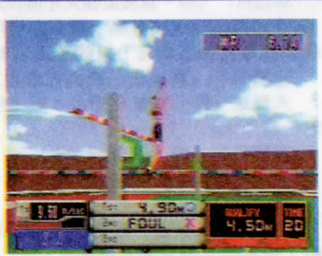
難！這個項目真是非常的困難，因為在這個項目之上參賽者的連打一定要非常的高，否則便不可以做出一個好的成績，正因為這點，不少的參賽者也是非常的努力在連打之上，所以有時候便會因為一時收唔到手而一直向前衝，於是便只有FOUL的命運。

不過，【持桿跳】個項目的確是非常難掌握的，尤其是在離桿的時間性方面，參賽者要有非常好的時間觀念才可以真正的掌握;到放手的時間，否則又會是「持桿撞桿」，一樣會是FOUL。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	5.50米	編輯指令魔人	4.50米
編輯ARES	全FOUL	編輯小KAN KAN	4.50米
編輯J.J	4.90米	行政編輯米奇	5.20米
編輯赤目黑龍	6.00米	編輯PUYU神	4.85米



■好嘢！得咗！



■唔，J.J呢次似乎有啲失準。

賽後評論：

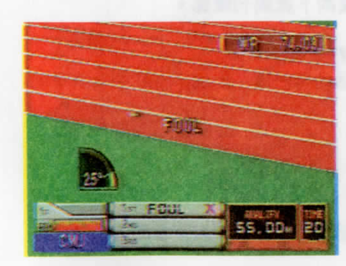
指令魔人的成績又下降了，當然唔係，依證人所報稱，指令魔人在之後的時間，曾利用那支PSYCHO PAD做出非常高的紀錄，所以，在正式比賽之時，他只是一時失準而已。在這裏不得不向「連射萬歲」這句話低頭，因為這項目的而且確是要有非常高的連射才可以做到的，所以，不得不向這支PSYCHO PAD寫一個「服」字。

【擲鐵餅】

這是最後的一個項目（如果依次序玩的話），所以參賽者的體力也消耗得七七八八，所以這個項目的連打方面是比較弱了一點，亦直接的影響到出來的成績，不過，在這個項目之中，指令魔人仍然可以做出驕人的成績，原因是他一直用PROGRAME式連打，又怎會有疲倦這回事呢？

在這個【擲鐵餅】的項目之中，遊戲之中的運動員只會轉兩個圈便要出餅，所以參賽選手可以調校角度的時間其實是很少的，只有「按一下」的時間，時間真是一閃即逝，錯過了便會FOUL。

參賽者	成績	參賽者	成績
外稿ZAC君	39.00米	編輯指令魔人	84.51米
編輯ARES	72.34米	編輯小KAN KAN	63.83米
編輯J.J	78.31米	行政編輯米奇	83.64米
編輯赤目黑龍	75.05米	編輯PUYU神	全FOUL



■第一線的跑手——身亡！



■ARES終於都吐氣揚眉了！

賽後評論：

【擲鐵餅】是一個頗難掌握的項目，參賽者要一面轉一面計算何時出餅，不過，在某程度上這是比【鏈球】稍為易的一項，因轉的時間比較少，所以不會有等得太耐而導致對時間性方面有了混亂的情況出現，因而錯失出球的機會，這點是【擲鐵餅】比【鏈球】優勝的地方。

賽後總結：

這次的「社內亂鬥」真是非常的精采，不過其中的指令魔人所使用的「PROGRAME式連射」的確是奪去了不少參賽者的機會，所以，使這個神聖的運動檬上了一點兒的烏點，不過，由於比賽的規則使他能夠「過骨」，所以，大家也感到有點兒的無奈。不知下次又會玩甚麼呢？

金牌榜

參者	金牌	銀牌	銅牌
指令魔人	7	0	1
赤目黑龍	2	5	3
J.J	2	4	2
ZAC	0	1	3
米奇	0	1	2





野野村醫院的人們

TEXT：J.J



上回提要

原來亞希子同時找了的另一位偵探就是涼子……若以偵探的LEVEL來説，她和我實在是相差太遠了。問過了美保和亞希子後，我得到了一些初步的資料，更在醫院的天台得到了一支神秘的煙頭及香煙吉包……嘿，天才果然是天才，連線索也自動要出現在我的面前。

琢磨呂：（調查的第一步是要去調查現場。即使太陽是由西面升起也好，大概這個也是不會變的。）

這樣想着的我便走下樓梯，乘升降機回到了大堂。進入那寫着「不准進入」的門後，我踏着那已經看慣的紅褐色地毯，來到了寫着「休憩室」的門前。

琢磨呂：（院長就是死在這房間的。）



我在打開休憩室的門之前，先從七種道具中取出了放大鏡，很小心的查看鎖匙孔的周圍。

琢磨呂：（……）

鎖匙孔的邊沿並沒有被人撬過的痕跡。跟着我取出了一個小型電筒，照向鎖匙孔之內。

琢磨呂：（沒有被人強行打開過的痕跡哩……）

我將放大鏡及電筒放回皮袋後，取出了袋裏的那束鎖匙，將寫着「休憩室」的門匙插進鎖匙孔內。

咯噹……

我很小心的開門，進入了沒有任何人的休憩室內。

琢磨呂：（啊……）

雖然外邊應該還是十分光亮，但這房間就關上了窗簾而開了燈。我靜靜地關上了門，望向整個房間。首先第一眼看到的，是一張和這房間不大相襯的大床。單是看這大床的話，會令人覺得這裏較像是間睡房。我望着大床走到窗邊，靜靜地打開了窗簾。這間本來陰暗的房間，突然光亮得像是被射燈照着一樣。我再次取出了放大鏡，開始仔細地調查窗戶。不過這裏亦和大門一樣，並沒有被強行打開過的痕跡。

琢磨呂：（嘿、即是説沒可能是從外邊將鎖撬開走進來了吧。假如是謀殺的話……即是説門鎖一開始就打開了的，或者是院長將門鎖打開讓那人進入的吧。）

我將枴杖放在牆邊跪在地上，將房間的每個角落都詳細地調查。那隻被石膏固定了的右腳每次和地面磨擦時，都會響起一種就像是在搬動重傢俬時的聲音。

琢磨呂：（嘿，像我這種天才偵探調查的話，最少也會找到一點線索吧。）

不過警察已經調查過，當然亦不可能輕易留下有可能成為線索的東西。我以左腳為重心站起，打開了那個看來相當昂貴的藥櫃。

琢磨呂：（真過份，裏面甚麼也沒有的。）

大概是全部都被警察帶走了吧，那個不算得上太大的藥櫃之中，已經空無一物了。

琢磨呂：（哼，真無癮。）

我粗暴地關上了藥櫃的門後，再一次望向房間。

琢磨呂：（……）

在5秒的沉默後，我得出了再留在此處亦不會得到任何線索的結論。對，我是很討厭浪費時間的。

琢磨呂：（沒有人將門鎖撬開進入休憩室的痕跡……單是這個也可以算是有收獲的。）

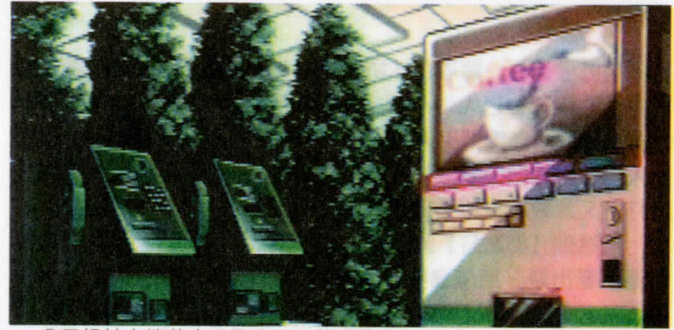
既然得出了結論，我也沒有理由再呆在這房間。我已經開始了下一步應該去做的行動。

● 打電話給雜誌記者勉造，收集情報。（雑誌記者の勉造に電話をして、情報を仕入れる）

琢磨呂：（對了……打電話給勉造，收集一些情報吧。）

這樣想着的我很快便回到了大堂。在打開那厚門時，空氣也像突然一振。大堂裏依舊是人來人往。我在這些人之中穿插着，走到了設在大堂一端的公眾電話前面。

琢磨呂：（……）



我用枴杖支撐着身體翻查電話簿，找出了「ASA100編輯部、川崎勉造」這名字。這本就是我多次做了封面的下流周刊雜誌。

RU………RU………

琢磨呂：（快點接聽吧，電話是我打來的啊。）

我是極為討厭等待的。終於，在電話的另一邊，出現了一把中年男子的聲音了。

男聲：「喂，ASA100編輯部。」

琢磨呂：「勉造他在嗎？」

男聲：「勉造嗎……呃。」

琢磨呂：「快點叫他來聽。」

男聲：「呃、呃。對了，他剛剛外出了……他説今天不會回來的了。」

！！

我在還未聽完那番話之前，便已經以聽筒也要彈開的力道收線了。



琢磨呂：「真是沒有用的傢伙……對我沒用的人，是沒有存在於這世上的意義的。」

放棄了從勉造那邊取得情報後，我又馬上開始下一步行動了。沒錯，我不是那種會發呆地站着的低LEVEL偵探。

琢磨呂：（那麼……怎辦好呢。）

● 偵探不是只有走來走去的，回到病房想想吧。（動き回るだけが探偵ではない、病室に戻り考える）

琢磨呂：（嗯，偵探不是只有走來走去的……回到病房想想吧。）

這樣想着的我就像要逃避大堂的嘈吵般進入了升降機內。來到了5樓的我，在那個依舊是充滿甲酚氣味的走廊上走着。回到病房的我仰臥在床上，將視線移向窗外。

琢磨呂：（呃……現在幾點了。）

太陽開始西沉，四周都漸漸變暗了。我一邊望向在旁邊睡着的讓治，將手伸向放在床頭的袋錶。

琢磨呂：（都不是小孩子了吧……到底現在是幾多點了？）

就在我望向袋錶的時候，走廊裏突然傳來了一陣令人不舒服的腳聲。

勉造：「喂，終於也在了嗎……我來過病房很多次的了。」



琢磨呂：「嘿、我打電話找你時你也不是一樣不在嗎。」

這個男人就是下三流雜誌「ASA100」編輯部的下三流記者「川崎勉造」。穿着一件下三流的外套，但最差的還是經常都穿着那下三流的長筒靴。

勉造：「電話？……幾時打來的？」

這樣說着的勉造，以那張本來就滿了皺紋的面孔笑了起來。

勉造：「真是前所未見哩，天下聞名的『海原琢磨呂』竟然會斷腳打石膏。」

琢磨呂：「你才應該盡早停止再穿那追不上時代的長筒靴吧。」

勉造：「這不好啊，因為我最喜歡這個了。」

勉造邊說着，邊將靴子敲向地面。

勉造：「喂，你……關於院長的死，查了不少事情哩。」

琢磨呂：「嘿、我是由那院長的夫人將案件正式委托給我的……總之我就是有調查的權利。」

勉造露出少許吃驚的面情說着。

勉造：「呃，即是說邊入院邊工作嗎……這真好哩。」

琢磨呂：「勉造……將你所知道的事告訴我。」

勉造：「院長的自殺、不、還未可以肯定是自殺哩。」

琢磨呂：「快點告訴我、現在就告訴我。」

勉造開始對我說出有關院長的死和野野村醫院的情報，不過那些內容全都是些我已經掌握了的東西。

琢磨呂：「你單靠這些情報已經可以寫一篇報道了。」

勉造：「嘻嘻，對我來說，真相如何是沒有問題的，最重要是如何可以寫一篇內容可以令讀者高興的報道。」

勉造擦了擦鼻下的鬚腳說着。

琢磨呂：「這個我也知道，因為我的真面目就是被你歪曲了寫出來。」

勉造：「不，你是比較特別的……因為海原你即使是如事實般寫出來，也會是足以令讀者高興的內容哩。」

琢磨呂：「哼。」

勉造：「今日我來醫院也是了採訪海原你的。」

琢磨呂：「採訪我？」

勉造：「你沒有理由會無端端受傷吧？」

琢磨呂：「只是很普通的斷腳骨吧。」

勉造：「講大話，將事實告訴我吧。」

就在這時，我有了一個念頭。

琢磨呂：「告訴你也可以，不過……」

勉造：「不過怎麼了？」

琢磨呂：「我的身體就如你所見的行動不便，就是有事想到外邊亦不方便。」

勉造：「真是可憐哩。」

琢磨呂：「所以，勉造……你就做我的助手吧。」

勉造：「我、我？」

勉造再次將長筒靴踏向地面。

琢磨呂：「這樣我便告訴你我骨折的理由……而且到你報道這醫院的事件時，說不定事情會變得更有趣的。」

勉造：「唔……唉。」

琢磨呂：「好，就此決定吧……首先，我想知道警察方面的情報。」

勉造：「警察？」

琢磨呂：「有了你的話警察方面會有利得多吧。雖然我在醫院中探聽過，但對於院長死時的狀況就完全掌握不了。」

勉造：「等等啊，我仍未答應幹的啊。」

我完全無視勉造所說的話，單方面繼續說下去。

琢磨呂：「我骨折的理由哩……」

我將自己和涼子的經過仔細地對勉造說了。那傢伙從胸袋中取出記事簿，間中更露出令人討厭的笑容，不過就很熱心地聽着我的話。

勉造：「西條偵探事務所和海原琢磨呂嗎……寫出來說不定會很有趣哩。」

琢磨呂：「還不單只這樣啊，屬於那個偵探所的女偵探，和我一樣是在調查院長的死的。」

勉造：「這我也從護士那裏聽聞過……不過我就不知道那個女偵探是和你有這種關係的。」

勉造這樣說着，將那本頗舊的記事簿放回了胸袋中。

勉造：「因為我也是有工作的，所以也不會太自由的……總之我就順便去看看警察那邊吧。」

正當我想說甚麼是順便的時候，勉造已經背向了我，在靴子的走路聲下離開了。

琢磨呂：（嘿，這也不錯吧……）

SECTION 7
驚慌的梨惠

琢磨呂：（嘿……時間過得真快哩。）

我這樣發着牢騷，起床關上了窗戶和窗簾。最近我已經開始習慣了枴杖的用法，四處移動亦不算太麻煩。

琢磨呂：（今日也算去過很多地方……）

我再次仰臥在床上，整個身體有着一陣虛脫感。可能是因為太過疲倦的關係，自然地閉上雙眼的我，受到睡魔的猛烈襲擊。當我有一種身體沉在床中的感覺時，慌張地張開了雙眼。

琢磨呂：（又不是小孩子，難道這種時間開始睡嗎。）

我以床邊的扶手將身子半躺着，交起雙手來拼命抵抗病魔。

琢磨呂：（對了，將新得來的情報整理一下吧。）

不錯，就算是在床上也有很多事是可以做的。將打聽得來的情報置之不理，也不可以算是職業偵探吧。

琢磨呂：（好，首先最初想的事情是……對了，想想調查現場時的事情吧。現場裏面沒有留下任何線索……而門鎖亦沒有被強行打開過的痕跡……甚麼，在現場知道的事情就只有這些嗎……啤。）

我就像要令自己重新振作般深呼吸了一下。

琢磨呂：（好，跟着想甚麼好呢……對了，是亞希子是第一發現者的事。不過休憩室的門沒有上鎖，這個顯得沒有那麼重要了。亞希子說過若院長是自殺的話會很傷腦筋……即是說第一發現者的亞希子有可能為了製造他殺的感覺而將門打開。而亞希子在院長死去的當晚去休憩室……是因為有重要的話要和院長說。不過我就仍未知道那談話的內容……唉，一對冷淡夫婦若有重要的說話，我大概也可以想像到的……對了，亞希子說過，知道去休憩室這件事的，就只有亞希子本身和榮作的哩……要小心一點那個叫榮作的男子，我完全也不知道他在想甚麼的。）

榮作的樣子浮現在我的腦海中，我為了忘記他而左右搖頭。

琢磨呂：（好，跟着想甚麼好呢……對了，我在屋頂發現了似乎是線索的物品。在鐵絲網之下的數個煙頭……以及一個夾着一張紙的VIRGIN SLIM吉包。在那個吉包裏夾着的紙，寫着要在3月21日晚上10時50分到屋頂去。3月21日晚上即是院長死掉的晚上……我不認為這和我所調查中的事件是沒有任何關係的……不過，我就仍未知道是有甚麼關係的……唔。）

我認為再想下去也是浪費時間的。雖然這的確是一件很重要的事，不過現時作各種推測也是不可能的。

琢磨呂：（好，跟着想甚麼好呢……對了，想想從美保那邊聽到的情報吧。首先，美保對於院長的死……她是說過沒有興趣的，理由似乎是因為院長是個色鬼……沒有問到甚麼重要的事情啊。跟着我是問過她關於這間醫院的事……不過美保就似乎因為性格善忘而甚麼也記不起……總之就是甚麼也沒有問出來吧。至於再接下來的問題，有關她的不在場證據……美保說過院長被殺的當晚是夜班，和千里一起在護士中心的。雖然沒有可以證實這件事的證據，但我不認為美保和院長的死是有直接關連的。我一邊望着天花，一邊想起了美保那倔強的樣子。好，關於從美保那裏問到的事，到這裏都差不多了，跟着我所想的事情是……）

我的腦海裏，突然浮現出輪椅少女那寂寞的樣子。

琢磨呂：（名字是……桃子嗎。）

看着那少女的眼睛，我就有一種被吸進那眼中的感覺。她是否對任何人

都會用那眼睛一直望着的嗎？

琢磨呂：（她會否是有甚麼事情想對我說的呢？）

不過，沒有和她正面說過話的我，也沒有辦法判斷出那種想法是否正確。我停止去想桃子的事，回憶其他的事情。

琢磨呂：（那麼，我跟着去想的事情是……說起來，我和勉造有一項交易哩。以我入院的原因為代價，那傢伙為我辦不同的事情。首先需要的是去警署那裏，掌握院長死去時的狀況……對，我實際上是不知道院長的死亡時間的。雖然我是很討厭等待，但亦只有等待勉造的聯絡了……當然，我也打算每天打電話給那傢伙的。）

我想起了勉造那張生滿了鬍腳的面孔。樣衰是沒有辦法的了，但最少希望可以阻止一下那雙長筒靴。

琢磨呂：（那麼，跟着想的事情是……似乎已經再沒有甚麼事要想的了……唔。）

啪啪啪啪啪。

就在我剛整理好新得來的情報時，走廊裏傳來了一陣早已聽慣了的護士鞋聲音。

梨惠：「海原先生，漆原先生，是晚餐的時間……呃？」

梨惠說到這裏時，看見正在酣睡的讓治。

梨惠：「漆原先生真是的……這種時間已經睡了嗎？」



這樣說着的梨惠，用手掩着口笑了起來。我覺得已經很久沒有看見過她的笑容了。

琢磨呂：「喂。」

梨惠：「呃？」

琢磨呂：「有甚麼好事情發生了嗎？」

梨惠：「甚麼？」

琢磨呂：「這是因為……」

我在說到一半時停了沒有再說。對了，她的微笑對我來說是不重要的。說起來，反而是有一位亞希子委托我搜查以來都未有正面說過話的護士在我眼前。若是有空談微笑的事情的話，不如提出一個問題吧。

琢磨呂：「妳來得剛好，我有些事情是想問妳的。」

梨惠：「不過我要將飯菜送給大家啊。」

琢磨呂：「院長夫人應該說過要和我合作的吧。」

梨惠：「雖然如此，但有些空着肚子等着的患者啊。」

琢磨呂：「我是個偵探，我有向妳質問的權利。」

梨惠：「我是個護士，若是會給患者麻煩的話就不算是護士了。」

這時她直望着我的眼睛。而我亦不認輸地望着她那清澈的眼睛。

琢磨呂：（畜生……怎辦好呢。）

● 說妳所講的事是正確的。（君の言ってる事が正しいと言う）

琢磨呂：「看來妳所說的事情是正確的。」

梨惠：「呃？」

梨惠看着我，露出一副吃驚的表情。看來她自己並沒有想過我會坦率地罷休的。

琢磨呂：「妳所說的事是較為合理的……不過到妳派完餐之後，要再來這房間啊。」

梨惠：「是、是的。」

梨惠滿臉通紅，再次在護士鞋的腳步聲下走出了病房。

梨惠：「對不起……我忘記放下這裏的晚餐了。」

梨惠的臉仍是很紅。

梨惠：「呃，我估會花一點時間的……請你先吃吧。」

她將裝在病床上的折疊式枱拉了出來，在這上面放了兩個盤子。

梨惠：「我……遲些再來。」

低着頭說話的梨惠，滿臉通紅地離開了病房。

琢磨呂：（怎麼了……發燒嗎？）

我邊望着放在枱上的盤子邊想着這件事。

琢磨呂：（邊吃邊等，在時間上亦會花得較為合理。）

雖然我也沒有甚麼食欲，但為了明天還是吃了起來。

吃是吃完了……但梨惠還未回來。而更差的是在吃飽之後，睡意比剛才更強烈了。

琢磨呂：（對，為了對抗這睡魔……不可以一直呆着的。）

這樣想着的我，將手伸往另一個盤子。

……唔？……好、好辛苦……很想嘔呀。

梨惠：「吓吓吓……要你久等了，海原先生。」

正當食物就像要從胃袋裏逆流的時候，梨惠在啪啪聲的護士鞋聲音下回來了。

梨惠：「你想問我的事情是甚麼呢？」

梨惠邊這樣說，邊用手按向自己的胸口令自己冷靜下來。而我就馬上開始向她打聽事情。

琢磨呂：「咳……想問的事也沒有甚麼的。」

● 質問關於院長的死（院長の死について質問する）

我向梨惠質問關於院長的死的事情。

琢磨呂：「妳覺得……院長會否是自殺的呢？」

梨惠：「這是想問院長先生是否一個似是會自殺的人嗎？」

反問得相當好。

琢磨呂：「同時亦是代表會否有被誰殺掉的可能性。」

梨惠：「我認識院長先生的程度，還未致於可以答你他是否一個會自殺的人……之後的問題也是一樣。」

一個很易理解的答案。

琢磨呂：「妳……有否見過院長的屍體呢？」

我很快地提出了下一個質問。

梨惠：「沒有，因為那天不用值班。」

琢磨呂：（嘿、這女子的腦筋看來轉得很快……雖然還是及不上我。）

我放棄了問關於院長的事，開始問她其他事情。

琢磨呂：（那麼，跟着問甚麼好呢……）

● 質問關於野野村醫院的事（野々村病院について質問する）

我向梨惠質問了有關這間醫院的事。

琢磨呂：「在這間醫院裏，似乎是有着各種不好的傳聞……」

梨惠：「是那種不好的傳聞呢？」

琢磨呂：「總之是各式各樣啦。」

梨惠：「你不說出來我是不會明的啊。」

琢磨呂：「總之就是有誤診之類吧。」

梨惠擺出一副在想的表情，跟着便爽快的回答我。

梨惠：「關於這件事，請你問院長夫人吧……那個人應該會知道得較詳細的。」

琢磨呂：「我想問的是妳。」

梨惠：「我並不想對自己工作的地方說任何壞話。」

琢磨呂：「妳有這個心是很好……不過這理論在這一刻並不適合。」

梨惠：「……」

她再次想着，將視線移離了我的雙眼。她白裏透紅的面頰令人覺得很美艷。

梨惠：「的確我也覺得這是一間誤診較多的醫院……不過為何會這樣我就不知道了。」

琢磨呂：「是嗎……」

我不再問關於醫院的事了。

琢磨呂：（那麼，跟着問甚麼好呢。）

● 質問有關梨惠的不在場證據。（梨恵のアリバイについて質問する）

我向梨惠質問了有關她的不在場證據。

琢磨呂：「不理自殺也好謀殺也好，在院長死掉的當晚……妳在哪裏幹着甚麼呢？」

梨惠：「因為不用值班，所以是在自己家裏。」

琢磨呂：「有沒有和妳在一起的人呢？……就是雙親亦可以的。」

梨惠露出寂寞的表情，流着淚回答我。

梨惠：「我是一個人住的……雙親5年前已經不在了。」

琢磨呂：「是嗎。」

我沒有再問關於不在場證據的事，質問了其他事。

琢磨呂：（那麼，跟着問甚麼好呢……）

● 質問關於輪椅少女的事。（車椅子の少女について質問する）

我想到應問一下那個有着寂寞雙眼，坐在輪椅上的少女的事。

琢磨呂：「在和我同一大樓中，應該是有着一名坐在輪椅上的少女的……名字應該是叫桃子的。」

梨惠：「桃子她怎樣了嗎？」

琢磨呂：「她是個怎樣的孩子來的？」

梨惠：「我記得之前也有和你說過的吧……」

的確是這樣。當那少女從輪椅上跌下時，我記得是從梨惠那裏問過她的



事情的。

琢磨呂：「的確是聽過她的話的，但除此之外沒有甚麼可以說的事嗎？」

梨惠：「沒有。」

一個直截了當的答案。我沒有再問關於桃子的事，改問她其他事情。

琢磨呂：（那麼，跟着問甚麼好呢……）

●讓她看VIRGIN SLIM吉包。（バージン・スリムの箱を見せる）

我將在屋頂發現的VIRGIN SLIM吉包拿了給梨惠看。

琢磨呂：「妳對這個……有否印象嗎？」

梨惠：「！？」

梨惠的面色改變了。她瞪大雙眼，一直凝視着我手上拿着的吉包。

梨惠：「我……只是間中才會吸煙的。」

她說了一句令人不明所以的話。我趁着她仍有所動搖時，讓她看了看夾在玻璃紙之間的紙。

琢磨呂：「那麼……對這個有印象嗎？」

梨惠的面孔變得蒼白，一直看着那張紙條。

琢磨呂：「似乎……是有印象哩。」

梨惠：「不、不知道啊。」

琢磨呂：「嘿、話雖如此……」

梨惠：「我今晚是夜班的……要回去才可了。」

梨惠還未有聽完我的話，便回身離開病房了。那情況就像要讓我看見她是有所動搖的一樣。

琢磨呂：（嘿、看來梨惠的確是有甚麼隱瞞着的事情的。）

就在這時，讓治醒來了。

讓治：「呵……睡得真舒服。呃……你幾時回來的？」



琢磨呂：「一直都在這裏的啊。」

讓治就像聽不到我所說的話般，看着那兩個空空如也的盤子。

讓治：「呃、呃！？」

琢磨呂：「怎麼了？」

讓治：「我、我的……晚飯呢？」

琢磨呂：「你吃完了啦。」

讓治：「呃？」

琢磨呂：「不過下次記得要在自己的床上吃了。」

讓治：「呃？……呃？」

琢磨呂：「不過讓治你也真厲害，連胡蘿蔔及青椒也吃了哩。」

讓治：「呃？……呃？……呃……？」

琢磨呂：「好了，食完便要將盤子放到走廊才可。」

這樣說着的我，將兩個盤子交了給讓治，而讓治則將盤子放近面孔，邊聞着邊步出走廊。

琢磨呂：（剛才梨惠的樣子……不簡單哩。）

讓治：「我……是在幾時食的呢？」

琢磨呂：「很好吃吧。」

讓治：「不，總之哩。」

琢磨呂：「讓治，你咀角黐着些肉了。」

我指着他口水反光的部分。

讓治：「呃、那個……真的啊。」

讓治這樣說着，抓着頭回到了自己的床。

讓治：「唔、唔……」

我完全無視讓治，望着天花閉上了雙眼。之後讓治再沒有說過任何話。在寧靜的病房中，間中會響起一陣肚餓的響聲。

琢磨呂：（香煙的吉包……會是梨惠的東西嗎？）

我想起了當時連面色也變了的她。

琢磨呂：（那麼，連那張紙條也是她所寫的嗎？）

我是可以現在去護士中心向梨惠確定一下這件事的，不過她的答案大概會和在這房間所聽到的一樣吧。而且她已經比起在這病房時沒有那麼動搖了，不難可以想像到，要找出真相會變成更難的事。

琢磨呂：（你愈是追便愈是逃……總之就和男人女人的關係一樣啦。）

對，我不行動的話她應該是會很不安的。她不安的話，會有可能相反做出甚麼行動的。

琢磨呂：（嘿嘿，一點也沒有改變的天才洞察力哩……我有時候也會為自己的才能感到害怕的。）

春風不斷的打向病房的窗戶，而我就開始將這種聲音當成是搖籃曲來聽。

琢磨呂：（……）

亦沒有必要去反抗迫近的睡魔的。我在矇矓的意識中，身體有一種被很暖的東西包圍着的感覺……………

SECTION 8
午夜的來訪者

女聲：「海原先生。」

琢磨呂：（……）

女聲：「海原先生。」

琢磨呂：（……）

女聲：「海原先生……」

琢磨呂：（是哪個在搖着我的身體呢。）

女聲：「請你起身吧。」

琢磨呂：（這把聲音是……）

梨惠：「很對不起……在這種時間裏。」

雖然我仍未清醒，但還是努力裝成平常般說話。



琢磨呂：「已經是早上了嗎？」

梨惠：「不，是凌晨1點左右。」

琢磨呂：「凌晨1點？」

我將手伸往放在枕邊的袋錶。果然如她所說般，時鐘的針顯示已過了凌晨1點。

梨惠：「呃……我有些話想和你說的。」

琢磨呂：（真的馬上便開始有所行動嗎？）

我已經開始清醒過來了。一邊看着在低聲說話的梨惠，我慢慢的扶起了上半身。

梨惠：「不過在這裏的話……」

梨惠這樣說着，望向在另一邊的讓治。讓治正背向我們，像隻猴子般睡着。

琢磨呂：「我明白了……我們出走廊吧。」

梨惠：「2樓那邊有一間空着的病房……」

琢磨呂：「空着的房間？」

梨惠：「唔，因為在走廊裏說的話……會妨礙到其他患者的。」

琢磨呂：（原來如此，她所說的也有道理。）

我將肩膊靠向她，盡量不作聲地起了床。她的頭髮撫摸着我的面頰，同時有一陣芳香令我的鼻裏發痕。梨惠站在我的身邊，走路時更間中會望向我。在寧靜的走廊裏，單是她的腳步聲就已經相當響亮了。

琢磨呂：「今日妳穿護士鞋哩。」

梨惠：「呃？」

琢磨呂：「當夜班時，妳不是會穿那雙和妳不合襯的膠底鞋的嗎？」

梨惠：「呃……唔，我忘記換鞋了。」

乘着升降機的我們，一句話也沒有再說過了。大概是因為我在想應和梨惠說甚麼好呢，而她也是在想應和我說甚麼話好。2樓的走廊同樣也是一片寧靜。其實醫院深夜的走廊，任何一處都是一樣的了。

梨惠：「在那邊角落的房間……是空着的。」

琢磨呂：「唔？」

正當我要照着梨惠指示，進入寫着208號的病房時，我敏感的聽力捕捉到我們以外的腳步聲。

琢磨呂：（有人……正向着這邊走來。）


下期續……

遊戲小說

POLICENAUTS

編譯：米奇

前文提要：

莊尼芬和艾度收到一個匿名電話，對方自稱知道有關北條失踪的消息，並說知道有關膠囊藥丸的秘密。雙方相約在太空人紀念博物館見面。那個自稱「NINE STARS」的人告訴莊尼芬他們德川企業原來正從事毒品NARC的買賣，而這個集團背後牽涉一個很龐大的組織。最後，「NINE STARS」告訴他們北條事先複製了一隻收錄了膠囊藥丸秘密的CD-ROM，並收藏起來。於是，莊尼芬他們便立即趕往北條家找尋那隻CD-ROM……

CHAPTER 13 CD-ROM

為了拿取北條所收藏的CD-ROM，我們駕車在BEYOND的黑夜中飛馳。很快，我們便到達北條家。

「到北條家了，莊尼芬。」

「我們照那線人話去找那張CD-ROM吧。」

我按下門鈴，不久嘉玲便來開門。

「咦，莊尼芬、艾度，歡迎……」嘉玲見到我們出現，顯然有點困惑，但她還是招待我們進屋裏去。

「……莊尼芬，有甚麼事呀？」

「我想向妳借一件東西。」

「噢，是甚麼？」

「妳知道爸爸可有收藏甚麼CD-ROM嗎？」

「CD-ROM？……我沒有見過，CD的話就有很多，就在那CD櫃處。」嘉玲指了指大廳中那個CD櫃。「那是爸爸的興趣，他非常喜歡音樂的……」

「……那麼，那張只有雜音的CD便更古怪了。」

「我們去找那張有雜音的CD吧。」艾度說。「嘉玲小姐，恕我唐突，府上的家紋是甚麼樣子的？」

「COME ON？（譯按：日文中家紋和COME ON的讀音近似）……呀，是家紋嗎？北條家的家紋是3個三角形的碎形（FRACTAL）。問那個有甚麼用嗎？」

「在德川裏，好像是以家紋來作為識別職員身份的暗碼的。」

「以家紋來作暗碼？竟有那樣的事……」

「今天我們走後可有發生甚麼特別的事情發生嗎？」

「說起來，也是關於CD的事……有個女人打電話來，想向我借隻CD，我說我不知道，她便收線了。不知她是誰呢？」

「借CD？……時間太巧合了。」

「是女人嗎？有點古怪哩……妳可有留下當時的資料嗎？」我問。

「沒有，因為對方不單改變了頻率防止竊聽，還只得聲音訊號。」

「只得聲音？」

「嗯，最近大家都是那樣，不是很熟落的人是不會把影象傳過去的。」

「就算是那樣也很奇怪。」

「那些傢伙難道也察覺到那CD的存在？」艾度說。



「我們快些找那張CD吧。要趁還未落入那些傢伙手上之前找到它。」

於是我們便在北條的CD櫃中找尋。

「……你們想聽音樂嗎？」

「不，我們不是為了聽音樂而來的。」

「那個線人所說的CD-ROM應該在這裏的，我們找吧？」

不久我們便找到那張只有雜音的CD。看看它的封面，上面甚麼也沒有寫上，只有3個三角形的標記，那就是北條家的家紋，跟那線人所說的一樣。

我們拿它到CD機上再聽一遍。喇叭中再次傳出雜音。

「艾度，就是這張了！這一定是CD-ROM沒錯。你看——」

「盒面上印有家紋。」

「那是北條家的家紋，那有甚麼意思嗎？」嘉玲問。

「嘉玲小姐，我們可以借這張CD-ROM一會嗎？」艾度問。

「噢，請隨便，只要派得上用場的話……」

「好，我們快拿這個到德川製藥去吧！」

「我們看過了社員ID的家紋表，那應該可以通過ID檢查的。」

於是，我們便準備離去。臨行前，我一再安慰不安的嘉玲，雖然那個線人曾說過，北條經已不在人世……

「嘉玲……我們一定會找到北條先生的，我應承妳……」

「嗯，莊尼芬。在找到爸爸之前，我們就休戰吧。我也來幫助你們。」

離開北條家，我登上艾度的車。

「我們去『借用』一下德川製藥的電腦吧。」艾度說。

「假如能夠偷偷潛進去再說吧。」

我們於是驅車前往德川製藥的總部。

CHAPTER 14 被偷的電腦

我們來到德川製藥大樓。這裏跟我們白天所見的感覺大不相同，在夜裏看，這幢樓給人一股恐怖的感覺。看來這裏一個人也沒有，這對我們來說正是好時機。



「太好了，看來一個人也沒有。」艾度說。

「怎會有人那麼晚還留在公司中工作？」

「那又不可盡言。對日系的企業來說，這是理所當然的啊。他們採用24小時制工作的。」

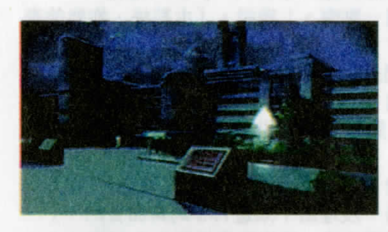
「那今天呢？」

「大概是為了準備 BEYOND 30 周年記念而休息吧。」
「算了，快些完成我們的工作吧。」
「莊尼芬，我們只看看CD-ROM上的資料便夠了，千萬別去踫其他東西啊。」
「我明白了。我們不會留在裏面太久的。」
我拿出在北條家中得到北條的複製ID卡，有了它的話，何時進入德川製藥大樓也可以。
「莊尼芬，你記住啊，要是讓德川的人發現這件事的話便大件事了。無論怎麼說，這也算是擅闖私人地方啊。」
「不被發現的話便不會有問題……我說得對嗎？」
「以前這句話我不知聽過多少遍了，有多少次沒有失敗？」
「那麼，艾度你就留在這裏吧。」
「我知道了，我們進去吧。任由你自己進去的話更危險啊。」
於是我們使用北條遺下的ID卡進入德川製藥大樓，大堂中一個守衛也沒有。
「喂，小心別進入牆上閉路電視的視界啊。要不然便會留下證據的了。」艾度提醒我。
「放心吧，攝影機只會拍攝壞人的啊。」我調侃地說。
「你那種笑話一點也不會令人安心……」
我看看早上給警衛阻擋而看不見的接待處終端機，上面的地圖指出除了大堂、DDS研究室和在大堂所見的通道外，還有兩個大型工場區。我們從外面窺探 DDS 研究室，看來裏面也沒有人。
「艾度，用北條的 ID 卡來解除門鎖吧。」
「好吧，讓我把 ID 卡插進閉鎖系統看看……」
門鎖發出幾下響聲之後便開啟了。
「好了，鎖開了，我們進去吧。」
「我們快去載入那張 CD-ROM 看看吧。」
「說得對，我也很怕留在這種地方。」



DDS 研究室裏面漆黑一片，我過了一會兒才適應得到。可是當眼睛一適應之後，就發現原來放在北條辦公桌上的電腦終端機不見了。
「艾度，你看！」
「可惡，我們還冒險偷偷闖進來！」
「說起來，還有甚麼地方也有相同的 T-GEAR 99 呢……？」
「對了！就在 BCCH 的藥房！到那裏去吧！」
「這個時候去醫院嘛……」我說。
「沒時間了，沒有法子。」
於是，我們急急忙忙的離開德川製藥大樓，往 BCCH 去。

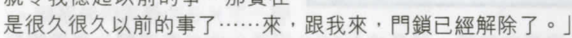
CHAPTER 15 潛入醫院



「到 BCCH 了，這個時間好像沒有診症哩。」
「好靜啊……靜得很有點可怕……」
「現在已是睡覺的時間了吧？」
「大門沒有上鎖啊，我們進去吧……」
「這間醫院真不小心啊，完全倚靠電腦管理。」
「我們沒有搜查令的啊，被發現的話便大件事了，要小心點啊。」
「被發現了的話也不要緊嘛。」
「為甚麼？」
「艾度，你有哪裏不舒服嗎？這個時候當然要看病了。」
「我寧願被捉住也不住院啊。」
「我們進去吧。」
我們從正門進入大堂，裏面也是一個人也沒有。
「這樣做起事來就方便得多了。」我說。



「我不相信這個時候會批出搜查令。藥房就在院長室內，不通過院長室的話是去不到的。」
「雖然未問准古莉絲便進去不大好，不過也只有這樣做。」
「我們去吧。」
我們悄悄的走到院長室門，可是一進去，竟看見古莉絲就在院長室裏，這真是相當尷尬。
「古莉絲？」
「古莉絲小姐，妳還留在這裏嗎？」
「我還有一點工作，所以留下來……你們又怎麼啦？這個時候到這裏來。難道你們打算擅闖私人地方？」
事到如今，我們也只有承認了。
「對不起啊，古莉絲小姐。」艾度說。
「我們有些事情一定要調查清楚的，而且門也是開着的，所以……」
「無論有甚麼理由，這也是做得太過分了。」
「古莉絲小姐，請妳不要向 BCP 舉報啊，求求妳。」
「作為一個經營者，這件事我辦不到。」
「古莉絲，這件事被基捷知道了話，立場就會更加尷尬的了。」我也向古莉絲請求。
「我們瞞着妳偷偷進來真的非常抱歉。」
「是嗎……假如你們讓我也加入調查的話，我就放過你們吧，可以嗎？」
「真的？」
「我對這種事也很感興趣的啊，是不是像推理小說一樣的？」
「我們明白了。那麼，古莉絲小姐，妳可以協助我們調查嗎？」
「我明白了……你們不用多說，我就幫你們吧。」
「其實，我們是想來開啟一張CD-ROM的資料看看的。這裏有德川的 T-GEAR 99 吧？」
「T-GEAR 99是德川集團獨自開發的電腦網絡終端啊，跟這醫院的電腦是不同的啊，不過藥房裏是有一部的，因為石田為了管理藥物，所以會跟德川的電腦網絡聯繫。」
「正好，這就可以開啟那 CD-ROM 的資料了。」
「今天石田去了出勤嗎？」
「今天石田沒有上班，而且還沒有請假……」
「沒有上班也沒有請假？」
「他從沒有發生過這種事的啊，平事做事也很認真的。到底發生了甚麼事呢？我們也聯絡不到他。正因為這樣，今早藥房發生大混亂啊。一定要問問德川那邊了。」
「古莉絲，我們想借用一下 T-GEAR 99 。」我說。
「這是很急、很重要的事情。」
「是嗎。你們可有搜查令？」
「當然……沒有了。」

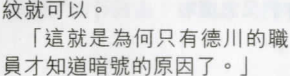


「既然你那麼坦白的話……我明白了，我就當沒有看見好了。」
「多謝妳啊，古莉絲。」
「不用客氣，我看見你們，就令我憶起以前的事。那實在是很久很久以前的事了……來，跟我來，門鎖已經解除了。」
我們就跟隨古莉絲來到藥房。
「莊尼芬，快找出那部終端機，載入那 CD-ROM 吧。」
我在藥房深處的長枱上找到那部終端機。
「找到了，艾度！」
「這的確是那部 T-GEAR 99 哩。」
「你們知道它的用法嗎？」古莉絲問。「我聽說這部終端機要德川的人才會使用的。」
「交給我們吧，有位很好的老師曾給我們個人教授啊。」我說。
「那是個太空人啊。莊尼芬，開啟那終端機吧。」
「古莉絲，妳好好看吧。現在開始，我要讓妳看些有趣魔術表演。」
「好緊張啊！」
這部T-GEAR 99是利用TOUCH-PEN來作輸入裝置的。正因為這個時代 TOUCH-PEN 的普及，才可以朝真正的無紙辦公室發展。
我先按下熒幕右邊的四方形按鈕，熒幕上立即顯示字句和語音提示，

叫我插入ID卡。ID卡的插入口就在熒幕的左下，把北條的ID卡插進去，熒幕就顯示出確認了ID卡的字句。完成了ID卡的檢查之後，就到檢查這張卡的使用者是不是卡的持有者本人。

「我的心在噗噗跳啊！」古莉絲說。

電腦顯示要開始檢查德川的職員暗碼，它要我們按照熒幕上指出的人名，順序選出他們的職員暗號。所謂職員暗號，就是指他們的家紋，我們只要從熒幕上選出那個人所屬的家紋就可以。

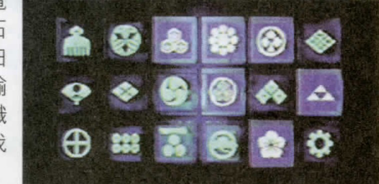


「這就是為何只有德川的職員才知道暗號的原因了。」

「你們怎會連職員暗碼也會知道的？」

「交給我們吧，我們都是訓練有素的啊。」

熒幕上顯示出18個日本家紋的圖案，部分家紋我們曾在北條研三的書齋牆上的家紋表中見過。電腦先後要我們輸入淺井、石田、齊藤、北條、德川和本田六個職員暗碼，我們都一一輸入。最後，我們順利通過了職員暗碼的檢查，電腦確認了我們是德川集團的職員。



「成功了！真是難以置信。」古莉絲表現得很興奮。

「我要讓妳看的東西現在才開始啊。」我說。

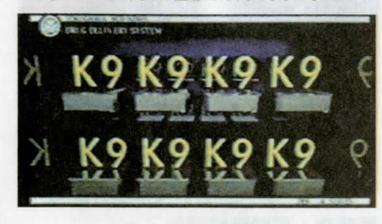
這時，電腦提示我們插入CD-ROM。在熒幕一旁有部塔型的主機，CD-ROM就是放入裏面的。當CD-ROM一放進去，電腦就自動開啟裏面的資料。

首先播映出來的，是德川的標誌和標題，這張CD-ROM的題名是「德川製藥DDS室宣傳用CD」。不過，稍後的內容就令在場的每個人目瞪口呆。以下就是那張宣傳用CD-ROM的內容。



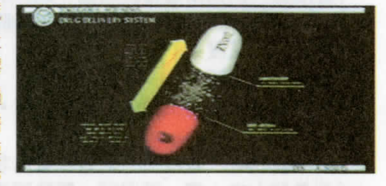
「極秘K-9 00150

過去，德川曾為各位提供各種各樣以K系列為中心的毒品偽裝運送系統DDS，我們集中精力，使用K-1至K-8等各種DDS在毒品偽裝工作上。但很可惜，過去的產品都未能達成我們的概念——創造出一種能將NARC毒品公開販賣，令任何人也能夠得到手的DDS。



不過，今次K系列的最新作DDS，就是一種埋藏着可以解決過去種種問題的可能性的產品，它能令NARC毒品安全地，而且自由地進行買賣。那就是德川的新製品——NARC膠囊「K-9」。現在，讓我來說明一下K-9的優秀偽裝系統。

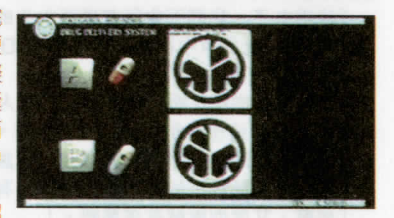
NARC膠囊的特徵，就是把NARC程式化在包裝藥劑的膠囊膠料中，因此，就可以把NARC毒品偽裝成任何新藥、大眾化的成藥、合成食品（DESIGNERS FOOD）或機能性食品等東西，在市面上流通。換句話說，只要改變膠囊所盛載的東西，就可以通過任何一種途徑流通。無論醫院、藥房、超級市場……只要是符合所盛載內容的公開販賣途徑，都可以把NARC毒品的流通途徑無限量擴展。



由於NARC膠囊並非封入式，而是採用套囊式設計，任何人都可以很簡單地將膠囊內的物品取出來。

此外，我們還準備了另一重偽裝保安方法——無論我們怎樣把NARC在膠囊上程式化，在公開市場上流通畢竟也是很危險的。因此，我們利用德川最新的技術，成功地將NARC以科學的方法一分為二，我們把分離出來的東西分別程式化在不同的膠囊上，要同時服用這些膠囊，才可以得到NARC的同等效果。這種設計稱為二元（BINARY）毒品。

經過在膠囊身上的程式化，與及同時服用A、B兩種膠囊這雙重安全系統之後，偽裝效果便幾近完美無瑕了。自此以後，大家便不需要擔心掃毒所帶來的阻礙和損失了。而且，NARC膠囊在無重力下，同樣擁有快速而均衡地溶解的特性，在太空中使用也沒有問題。



接下來，讓我們為大家介紹一下怎樣去分辨出A、B兩種分離出來的膠囊。分辨的方法其實很簡單——在每粒膠囊的表面都印有一個充當製劑識別暗碼的標籤，這個德川商標就是那標籤，相信各位都會留意到這塊德川的三葉葵欠了一部分吧。只要像符契一樣把互相欠了的部分的兩種膠囊藥丸一起服用，就能組合出NARC的效用。單是服用其中一種的話，是完全不會表現出NARC的效用。因此，各位不用擔心在一般市場上發生的意外了。組合的口號就是「把德川合二為一……」。

以這種形態，任何一種毒品探測機也不會有反應。憑現存的探測機，要探測出它們是不可能的。



各位覺得怎樣呢？這就是德川憑藉高科技而誕生的DDS——K-9 NARC膠囊了。我們對這種NARC膠囊充滿信心，請利用這種K-9來進行你的交易吧。」

看過那張CD-ROM後，我們都明白了德川背後的真面目。

「原來如此，那些膠囊藥丸果然跟毒品有關。」我說。「羅莉交給我的那半片葉，就是要告訴我們這個詭計。」

「德川那班人，竟然想出那麼高明的方法。」

「竟然有這樣混賬的事……」古莉絲說。

「這不單是一間製藥公司的犯罪行為，更不可能是北條一個人做得到的事，一定牽涉龐大的組織。德川……還有黑手黨。」

「莊尼芬，我們還沒有足夠證據的啊。」艾度提醒我。「對手是德川的話，一定要找到恰如其份的殺手鐧才能定罪的啊。這樣的CD任何人也可以造得到的。」

「證據的話是有的。我們再重新檢查交了去化驗的那些膠囊吧，今次不是要化驗裏面的內容，而是要化驗膠囊本身。那是羅莉捨命保護的東西啊。」

「這張CD裏所說的內容是真是假呢？如果是真的話就大件事了！」

「實在是大件事啊！」古莉絲說。「這樣的毒品竟然在我的醫院中大量進行買賣！這是甚麼一回事啊！？假如這張CD所說的是真事的話，不單是醫院……」

「所有藥裏都有可能埋藏着NARC啊！」艾度說。

「假如在藥店和藥中發售的話是阻止不了的啊。」古莉絲說。

「德川和黑手黨看中的就是這一點啊。」我說。「古莉絲，妳能夠查到這裏還有沒有K-9的樣辦嗎？」

「我明白了。不過，我想他們是不會愚蠢到把它放在這裏的。」

「石田也有關連嗎？」艾度說。

「可能性很高啊，但不知道到他到底是北條那邊還是德川那邊的人……」

我們取回CD-ROM和北條的ID卡之後，便準備離開藥房。

「無論如何，在這裏工作的話，沒理由不知道K-9的真面目的。」

「問題是假如石田是北條的同謀的話，德川和黑手黨也會想辦法令他從這世上消失的。」

「我們回去BCP吧！要再次化驗那些膠囊。」

CHAPTER 16 棋差一着

跟古莉絲告別之後，我們立即趕回BCP去。

「我們快些到鑑證課去吧！」

我們到了鑑證課，立即找到域陀老伯。



「啊，你們回來了嗎？怎麼啦？那麼緊張的。」

「域陀，我們查出那些膠囊動了些甚麼手腳了！」

「膠囊藥丸？啊！那些傷風藥嘛。」

「不是裏面的內容，那些手腳全在包着內容的膠囊身上，膠囊所用的膠料裏面混了NARC的啊！」

「甚麼？在膠囊裏？一時沒有想到哩。」

「不過，那也是要A、B兩種膠囊同時服用，才可以變成NARC的。只服用一種的話是不會發揮效用的。」

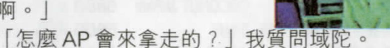
「二元毒品……這種事有可能嗎？」

「我們現在就要證明給你看。」

「域陀，你可以替我們再調查一下那些膠囊藥丸嗎？」

「很可惜，我辦不到。」

域陀的答案令我很驚訝。



「那片葉子和膠囊都給AP帶走了。就是那個叫維活的凍結者啊。」

「怎麼AP會來拿走的？」我質問域陀。

「不是你們叫他們來拿的嗎？我以為一定是……」

「有古怪啊。關於那些膠囊的事，我應該沒有跟AP説過的啊，他們怎會知道的？」

「艾度，我們到AP室去取回那些膠囊吧！」

「取回那些膠囊的話，一定要讓我看看啊。」域陀説。「假如那些膠囊真如你們所説的話就很大件事了！那時候NARC就會在全宇宙中爆炸性地流通了。現在根本比不上。從合成食物到機能性食品，只要是膠囊狀的東西都可以。不……可能連膠囊狀的形態也根本沒必要。」

「無論如何，要是不取回那些膠囊的話……」

「維活説是拿去給AP的科學班作專門的檢驗，所以我把全部4粒膠囊都交給他們了，連同那片黑罌粟葉也……」

「連黑罌粟的葉也交了給他們？」

「當時我也沒有想過要阻止……我看來被他們巧妙地蒙騙過去了。不過，如能掌握二元毒品那種技術的話，那真是個很好的構思哩。」

「你認為這件事是否跟德川有很深的關連？」

「要製造那種膠囊，不是擁有很大的資金和技術的組織是辦不到的。以德川的財力和技術來説，要製造那種膠囊是有充分的可能的。其他製造商或是黑手黨就算冒用德川的名字，我想也不可能造出那樣龐大的工程的。不過，單是有德川的製劑標記也不能一口咬定德川是事件的同謀的。縱使如此，無論是德川職員的事也好、關於膠囊的事也好，他們也不可能説自己是完全清白的，他們跟事有關是可以肯定的。」

「打攪你了，域陀。」

* * *

想不到AP會插手這件事，我們一定要盡快從AP手上取回那些膠囊。不過……域陀所説的話是真的嗎？要是真如那線人所説一樣，連BCP裏面也有德川的爪牙的話，域陀也有可能是……

我們去到AP的辦公室，立即找尋維活的踪影。可是當我們一入到AP室，基捷就叫住了我們。

「喂，艾度！你們過來。」

我們只有去見他。

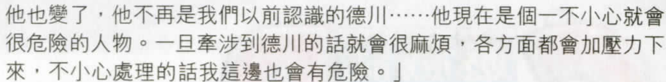
「莊尼芬、艾度，你們做得好哄動嘛？」

「不，我們只是……」艾度慌忙辯解。

「你們到了德川的派對去搗蛋對嗎？」

「我們很久沒見面，所以熱情了點而已。」我説。

「德川來投訴BCP和莊尼芬啊。雖然事情給捂蓋過去，不過就很麻煩了！我不是説過很多遍了嗎？對手是德川啊！你們要小心行事！再有這樣的事情發生的話就蓋不住的了！你們明白了嗎？我要説的就是這些了，你們可以走了。煩一點我也要提醒你們，別再惹麻煩了。唉，德川他也變了，他不再是我們以前認識的德川……他現在是個一不小心就會很危險的人物。一旦牽涉到德川的話就會很麻煩，各方面都會加壓力下來，不小心處理的話我這邊也會有危險。」



「今次的事件可以肯定跟他們有關。」

「沒有證據的話也不能説『肯定』的，尤其是對方是德川的時候……沒有證據的話我們是無法行動的。」

我拿出從北條家中得來的CD讓基捷看。

「這張CD上記錄了德川製造NARC膠囊的秘密。」

「那張CD的出處和所説證據都不能確定的哩。德川是大企業，各方面都很容易招人怨恨的。」

「那基捷，你有派人到鑑證課去取一些膠囊來化驗嗎？」

「怎麼啦？」

「我們本來想再次化驗一下北條給我們的膠囊的，可是……你可以把它交還給我們嗎？」

「膠囊？……那是甚麼一回事啦？」

「是莊尼芬在地球時北條的太太交給他的膠囊藥丸，域陀説是給AP拿了去的……」

「那就怪了，我沒有下過這樣的命令啊。會不會搞錯了？我還是初次聽到關膠囊的事情。」

從基捷口中問不出所以然來，我們只有離開。

「噓……真是……只是這樣罵兩句算是好的了。好了，接下來怎樣？」

「既然基捷説沒有叫人向域陀拿取那膠囊，剩下就只有問維活了。」

「那我們去問問維活吧。」

我們在房中找到維活。當我們走近時，就看他拿着一粒膠囊藥丸。

「你們要找的就是這個嗎？」維活好像早已知道我們要找他一樣。「是這粒膠囊了吧？」

「呀，那粒膠囊……」

「那個老糊塗不可靠的啊。我以這裏的最新設備化驗過了，甚麼也驗不出來，這只不過是一粒普通的膠囊劑而已。你們真是煩人的傢伙哩，鬧甚麼NARC騷動出來。」

「你怎會知道那件事的？」

「大家也知道的嘛，你們吵得這樣大……不過，想不到原來只是場馬騷戲。」

「你這傢伙！」我實在忍受不住這傢伙口出狂言。

「任他説吧，莊尼芬。」艾度制止我。

「好了，這個還給你吧。」

「莊尼芬，我們再拿它去給域陀化驗一次吧。」

不過，當我留心那粒膠囊的樣子，就發現有點不對勁。

「等等啊，艾度，你看清楚這個製劑識別標記！這不是羅莉給我的膠囊啊！」

「哦！製劑識別標記沒有一部分缺了的！」

「你們説甚麼嘛！這就是那個阿伯給我的膠囊，不會弄錯的。」

「維活，你別亂講説話啊！」

「我跟你們不同，我很忙的啊。我還要去商量一下BEYOND 30周年記念園遊會的保安工作啊，我可沒空在這些無聊的事情上耗下去。再見了。」

説罷，維活便離開了AP室。在苦無證據之下，我們只有眼睜睜的看着他離去。

「唯一的證據竟然給當掉了！」艾度顯得很沮喪。

「可惡！這BCP中竟然也有他們的鷹犬……」

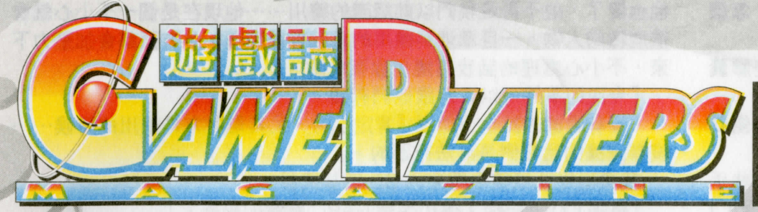
「到底是域陀，還是維活呢？」

「不，我們還有些盟友的。」

「不過，我們還不知道那個線人的幕後底細。現在怎麼辦？不如回去風紀課我們再重詳計議吧。」



未完待續



新GAME時間表

PLAY STATION

7月發售遊戲

19日	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SPT
	本格麻雀徹萬SPECIAL	本格麻雀徹萬SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	5800日圓	AVG
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	スタジオP	動畫PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	魚樂無窮夏之回憶１９９６	ARTDINK	5800日圓	ETC
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	ATLUS	5800日圓	STG
26日	キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SLG
	シュックウエーブ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	ワールドスタズアムEX	WORLD STADIUM	NAMCO	5800日圓	SPT
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	6800日圓	ETC
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探DD~幻之LORELEI~	ASCII	6800日圓	AVG
	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
下旬	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
7月	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~ 限定版	ANGEL GRAFFITI 限定版	COCONUT JAPAN	8800日圓	SLG

8月發售遊戲

2日	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800日圓	FIG
	信長の野望 リタ-ンズ	信長之野望RETURNS	光榮	5800日圓	SLG
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
9日	FIGHTING ILLUSION~K-1グランプリ戦士~	FIGHTING ILLUSION	XING	5800日圓	FIG
	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800日圓	TAB
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	4800日圓	SPTZ
	アイルトン・セナ カートデュエル	冼拿小型賽車	GAPS	6800日圓	RAC
	闘神伝2 plus	鬥神傳2 plus	TAKARA	2800日圓	FIG
23日	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	トーナメント リーダー	TOLAMENT LEADER	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	提督の決断2	提督之決斷2	光榮	10800日圓	SLG
30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	5800日圓	RAC
上旬	モータルコンバット II	龍爭虎鬥 II	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	戦乱	戰亂	ANGEL	5800日圓	SLG
下旬	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	AVG
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	アイドル雀士スーチバイII(Limited)	美少女雀士II（LIMITED）	JALECO	7800日圓	ETC
	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女FANCY COCO	PA	5800日圓	ACT
8月	炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT
8月	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	6800日圓	SPT
	プロ麻雀 極PLUS	專業麻雀 極PLUS	ATHENA	4980日圓	TAB
	鋼鉄靈域（スティールダム）	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800日圓	STG
	にゃんとワンダフル	與貓十分好	BENPRESTO	4800日圓	SLG
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X	INTERANTIONAL MOTO-X	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION'	6800日圓	SPT
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	5800日圓	ACT
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	ポエド	詩	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800日圓	FIG
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYSTAR	4800日圓	PUZ
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG

9月發售遊戲

6日	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800日圓	SPT
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800日圓	ETC
	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO ASUKA同梱限定パック	VICTORY ZONE 2+SANKYO ASUKA限定PACK	SCE	7800日圓	ETC
13日	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	5800日圓	PUZ
	ボトムオブザナインス~メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800日圓	RPG
20日	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HART~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	ETC
27日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
	スターファイター3000	星際戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	あれ!も これ?も 桃太郎	這個又是！那個又是？桃太郎	SYSTEM SAKOMU	4800日圓	AVG
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	ドキドキプリテイリ-グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	拳聖~KING OF BOXING~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
下旬	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATENA	4980日圓	ETC
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ETC
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
9月	BIG HURTベースボール	BIG HURT棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ズープ（仮称）	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	價格未定	ETC
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	マッハGO GO GO!	T賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RAC
	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT
	テトリスプラス	俄羅斯方塊PLUS	JALECO	5800日圓	PUZ
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	5800日圓	TAB
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH心跳脫下婚紗	KSS	5800日圓	SLG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	続ぐっすんおよよ	續自殺仔	BANPRESTO	5800日圓	PUZ
	パワーレンジャーピンボール（仮称）	新恐龍戰隊波子機（暫名）	BANDAI	價格未定	ETC
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	ジグソーアイランド（仮称）	拼圖島（暫名）	日本SOFTWARE	價格未定	ACT

ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800 日圓	AVG
ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH 心跳脱下婚紗	KSS	5800 日圓	SLG
天地無用！登校無用	天地無用！登校無用	XING	價格未定	AVG
SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
バーチャル・プロレスリング	VIRTUAL 摔角	ASMIK	5800 日圓	SPT
トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800 日圓	SLG
黒ノ十三	黑之十三	TONKIN HOUSE	5800 日圓	AVG
女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
MLB Pennant Race（仮称）	MLB Pennant Race（暫名）	SCE / Inter	5800 日圓	SPT
キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕 2	COCONNUT JAPAN	5800 日圓	ACT
ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	價格未定	ETC
にとうしんでん	Q 版鬥神傳	TAKARA	5800 日圓	FIG
LULU	LULU	東北新社	4800 日圓	SLG
伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG

10月發售遊戲

25日	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~（仮称）	偵探神宮寺三郎~未完之報導~（暫名）	DATA EAST	5800 日圓	AVG
上旬	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
下旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	ETC
	The Game of Proof	The Game of Proof	YUTAKA	5800 日圓	TAb
10月	クレイジーワン（仮称）	CRAZY ONE（暫名）	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	アサルトリグ（仮称）	ASSAULT RIGS（暫名）	EA VICTOR	5800 日圓	ETC
	ショックウェーブオペレーション・ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SLG
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	ACT
	GO2 PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL 對局圍棋	毎日 COMMUNICATIONS	6800 日圓	ETC
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800 日圓	RPG
	オウバードフォースAUBIRDFORCE	ORBERT FORCE	BANDAI	6800 日圓	SLG
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800 日圓	STG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	價格未定	SLG
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	價格未定	FIG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800 日圓	RPG
	シミュレーションズー（仮称）	模擬動物園	SOFTBANK	5800 日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800 日圓	ACT
	Pinball Fantasies Deleux	Pinball Fantasies Deleux	VAP	5800 日圓	ETC
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800 日圓	SPT
	首領蜂	首領蜂	S.B.S	價格未定	STG

11月發售遊戲

1日	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800 日圓	RPG
下旬	操兵伝 聖刻1092	操兵傳 聖刻 1092	YUTAKA	5800 日圓	SLG
11月	BIG CHALENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800 日圓	SPT
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800 日圓	SPT
	あかずの間	不空房	VISIT	5800 日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~ 刺激網球 ~	Tears	5800 日圓	SPT
	X-COM未知なる侵略者	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	SLG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5800 日圓	PUZ
	スーパーテニックチャレンジ（仮称）	超級技巧挑戰（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	RAC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿（暫名）	講談社	5800 日圓	AVG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	5800 日圓	SLG

12月發售遊戲

12月	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本房車選手權	BPS	5800 日圓	RAC
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ダカール`97	達喀爾'97	エルコム	價格未定	RAC
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
	NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF	SCE / Inter	價格未定	SPT
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT

96年發售預定遊戲

夏季	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	甲子園 V（仮称）	甲子園 V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
	シルエットストーリーズ~GALS PNAIC'96	剟美女	金子製作所	5800 日圓	PUZ
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	STG
秋季	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	デジクロ	DEGICLO	ATLUS	價格未定	STG
	スラ-監修おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~	繪畫邏輯 2	SUN SOFT	4980 日圓	PUZ
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800 日圓	AVG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	5800 日圓	ETC
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	ブルーフラミンゴレイナ（仮称）	藍色火烈鳥莉娜（暫名）	SUKORA	價格未定	RPG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	ECMO 美式足球（暫名）	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎士道	Virtual Gallop 騎士道	SUNSOFT	6800 日圓	SPT
	童夢の野望（F1GP NIPPONの挑戦）（仮称）	童夢之野心（暫名）	OZ CULB	價格未定	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800 日圓	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
	結婚~MARRIAGE~	結婚	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	SLG
	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR 模擬彈珠機	KONAMI	5800 日圓	ETC
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊 2	COMPILE	價格未定	PUZ
	シムシティ2000	模擬城市 2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊 V FORCE	VING	價格未定	ACT
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800 日圓	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800 日圓	FIG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	19800 日圓	FIG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
冬季	ロックマン8（仮称）	洛克人 8（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	價格未定	SPT
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	4800 日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	價格未定	ETC
	バーチャパチスロII（仮称）	VIRTUAL 彈珠機 2（暫名）	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	クロック！（仮称）	CLOCK!（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
96年	がんばれ！！ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀！！桀比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	すらいムしよう！	模擬史萊姆！	東北新社	5800 日圓	SLG
	PAL~神犬伝説	PAL- 神犬傳說 -	東北新社	6800 日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	がんばれ森川君2号	加油森川君 2 號	SCE	價格未定	ETC
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘 - 柳判官 -（男性版）	GUST	價格未定	AVG

ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘 - 高悠環 -（女性版）	GUST	價格未定	AVG
がんばれ！！ケイビくん デパートが占領されちゃったの巻	努力！！輕微君	TIMEWORKERS	價格未定	ACT
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	STG

97年發售預定遊戲

2月	NFL GAME DAY	NEF GAME DAY	SCE / Inter	價格未定	SPT
97年	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
バーミン・キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	6800 日圓	PUZ
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT（暫名）	VAP	6800 日圓	SPT
真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
新リッジレーサー（仮称）	新 RIDGE RACER（暫名）	NAMCO	價格未定	RAC
エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
上海GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800 日圓	RAC
ウルトラマンゼアス	ULTRAMAN ZEASE	東北新社	價格未定	未定
ガメラ　２０００	加米拉 ２０００	DIGITAL FORNTIER	價格未定	STG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說朦面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800 日圓	ETC
CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATAEAST	5800 日圓	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6500 日圓	STG
峠[illegible]最速ドリフトマスター	峠 MAX 最速越野車王	ATLUS	5800 日圓	RAC
ク[illegible]ムの達人　2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
実況[illegible]ベリパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
LI[illegible]ROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
オーガリアン-亜人伝-（仮称）	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
RPGツクール（仮称）	RPG 製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……？（仮称）	BATTLE OF…？（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン（ヘリポートI）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利賀圖城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国（仮称）	MIDLAND ~幻之王國（暫名）	未來 SOFT	價格未定	RPG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NHLパワープレイ' 96（仮称）	NHL POWER PLAY'96（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット（仮称）	EURIT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
3D競馬育成シミュレーションゲーム	3D 模擬賽馬育成遊戲	KONAMI	價格未定	SLG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2（仮称）	BIO HAZARD 2（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG
クルクルパニック（仮称）	團團轉危機（暫名）	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11 HOUR ~ THE 7TH GUEST ~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
3Dレミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE ~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
スーパーフットボールチャンプ	超級足球冠軍	TAITO	價格未定	SPT
MVPベースボール `96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
Mighty Hits	Mighty Hits	ARUTORON	價格未定	ETC

SATURN

7月發售遊戲

19日	昇龍三国演義	昇龍三國演義	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	パズルボブル2X	泡泡龍 2X	TAITO	5800 日圓	PZG
	SEGA AGES/スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG
	グレイテストナイン'96	GREATEST NINE'96	SEGA	5800 日圓	SPT
	サターンボンバーマン	SATURN 炸彈人	HUDSON	6800 日圓	ACT
	SEGA AGES/スペースバリアー（ミッションスティック付限定版）	SPACE BARRIER（連 MISSION STICK 限定版）	SEGA	3800 日圓	STG
	麻雀狂時代CEBU ISLAND'96	麻雀狂時代	MICRONET	8800 日圓	TAB
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	6800 日圓	SLG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~スペシャル版	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~特別版	KONAMI	9800 日圓	SLG
26日	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	5800 日圓	FIG
	サイバードール	CYBERDOLL	IMAX	6800 日圓	RPG
	湾岸デットヒート+リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RAC
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探 DD ~幻之 LORELEI~	ASCII	6800 日圓	AVG
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	プラドルDISC Vol.2木下優	偶像 DISC Vol.2 木下優	SADA SOFT	3000 日圓	ETC

8月發售遊戲

2日	アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	SOFT VISION INTERNATIONAL	價格未定	SPT
	BODY SPECIAL 264	BODY SPECIAL264	YANOMAN	6800 日圓	PUZ
	激烈パチンカース	至激彈珠手	BMG VICTOR	5800 日圓	TAB
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	6800 日圓	ACT
9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	5800 日圓	RAC
	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	價格未定	SLG
	同級生～if～	同級生～if～	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
	神秘の世界 エルハザード	神秘之世界	PIONEER LDC	6900 日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPT
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	5800 日圓	FIG
	新型くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
	テトリスS	俄羅斯方塊S	BPS	5800 日圓	PUZ
23日	トーナメント・リーダー	聯賽領先者	VICTOR ENTERMENT	6800 日圓	SPT
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	8800 日圓	FIG
30日	プラドルDISC Vol.2山内美紀	偶像DISC Vol.2山內美紀	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
上旬	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800 日圓	PUZ
下旬	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰III特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
8	アースワームジム2	蚯引占姆2	TAKARA	5800 日圓	ACT
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	5800 日圓	SPT
	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	5800 日圓	ACT
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800 日圓	PUZ
	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	價格未定	STG
	3D Limmings	3D Limmings	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	特捜機動隊ジェイスワット	特捜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	5800 日圓	ACT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
	GALJAN	GALJAN	童	6800 日圓	STG

9月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6日	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
13日	ウルトラマン図鑑	超人圖鑑	講談社	5800 日圓	ETC
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	フォンテッドカジノ (18禁)	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	7900 日圓	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
27日	プラドルDISC Vol..3大島朱美	偶像DISC Vol.3大島朱美	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
中旬	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
下旬	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
9月	機動戦士ガンダム外伝 (仮称)	機動戰士高達外傳 (暫名)	BANDAI	4800 日圓	ACT
	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
	鋼鉄霊域～スティールダム～ (仮称)	鋼鐵靈域 (暫名)	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	鋼鉄霊域～スティールダム～ (対戦ケーブル付き)	鋼鐵靈域 (付對戰線)	TECNO SOFT	6800 日圓	STG
	SEGA AGES/アフターバーナー	SEGA AGES/AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃 (仮称)	平和彈珠機總進擊 (暫名)	NAXAT	5800 日圓	TAB
	徹萬カスタム	徹萬 CUSTOM	NAXAT	5800 日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	サンダーフォースゴールドパック1 (仮称)	THUNDERFORCE GOLD PACK 1 (暫名)	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	サンダーフォースゴールドパック2 (仮称)	THUNDERFORCE GOLD PACK 2 (暫名)	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	價格未定	ETC
	天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	ハートビート スクランブル	HEART BEAT SCRAMBLE	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	三国志V	三國志V	光榮	9800 日圓	SLG
	ギャルズパニッウ	西班牙女孩	毎日COMMUNICATION	價格未定	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC

10月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5日	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
25日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ (仮称)	偵探神宮寺三郎～未完之報導～ (暫名)	DATAEAST	5800 日圓	AVG
下旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	SPT
	プラドルDISC Vol.4コスプレーヤーズ	偶像DISC Vol.4模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
10月	SEGA AGES/アウトラン	SEGA AGES/OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	極!!(仮称)	極!!(暫名)	毎日COMMUNICATION	價格未定	ETC
	ズープ(仮称)	ZOUP (暫名)	MEDIAQUEST	4800 日圓	ETC
	MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本CREATE	價格未定	ACT
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG
11月	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J.WING	價格未定	ETC
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王 新世紀	東芝EMI	價格未定	FIG
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	プラドルDISC Vol..5レースクイーン1	偶像DISC Vol.5RACE QUEEN 1	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
12月	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	價格未定	ETC
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
夏季	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	きゃんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	ETC
	アルバートオデッセイ外伝LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800 日圓	TAB
	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	エンジェルパラダイス Vol.2吉野公佳	天使樂園 Vol.2吉野公佳	SAMMY	5800 日圓	ETC
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
秋季	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	麻雀大会II Special	麻雀大會II Special	光榮	6800 日圓	ETC
	麻雀青天井 (仮称)	麻雀青天井 (暫名)	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	デジタルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
	紫炎龍 (仮称)	紫炎龍 (暫名)	童	價格未定	STG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	バトルアスリーテス大運動会 (仮称)	大運動會 (暫名)	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus (仮称)	美少女戰士S真主角爭奪戰Plus (暫名)	ANGEL	價格未定	FIG
	TECMO SUPER BOWL (仮称)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納INTERACTIVE	價格未定	ACT
	JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	パップ.ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
冬季	ロックマン8	洛克人8 (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ボディバイオニクス驚異の小宇宙 人体 (仮称)	BODY BIONICS (暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 (暫名)	ELF	價格未定	RPG
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セプト オード	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	タクティクスオウガ	皇家騎士團2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	3Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	レガジー・オブ・ケイン	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
96年	天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	Jリッグサーカー' 96	日本職業足球聯賽´96	TECMO	價格未定	SPT
	SKULL FANG～空牙伝～	SKULL FUNK～空牙傳～	DATA EAST	價格未定	STG
	卒業S (仮称)	卒業S (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ～TOKYO INSECT ZOO～	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ウルトラマンバトル (仮称)	咸蛋超人格鬥戰 (暫名)	BANDAI	價格未定	FIG
	エンジェル グラフィティ (仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月	ミニ四駆 (仮称)	迷你四驅 (暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	RAC
	GO II Professional (仮称)	GO II Professional (暫名)	毎日COMMUNICATION	價格未定	AVG

春	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向末登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	クォバディス2（仮称）	QUOVADIES2（暫名）	GRAMS	價格未定	SRPG
	クロック（仮称）	CLOCK（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スバイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	デザエモン（仮称）	設計衛門（暫名）	ATHENA	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

デイトナUSAリミックス（仮称）	DAYTONA USA REMIX（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
ワールドシリーズベースボール（仮称）	世界系列棒球（暫名）	SEGA	價格未定	SPT
リグロード　サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	價格未定	SRPG
人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント（仮称）	人造人 HAKAIDA 最後審判（暫名）	SEGA	價格未定	STG
セガラリー・チャンピオンシップ（仮称）	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	侍魂 III～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX（仮称）	銀河公主傳說 REMIX（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ SS（仮称）	銀河公主傳說 SS（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
ユナ　ハイブリッド画集（仮称）	優奈複合畫集（暫名）	HUDSON	價格未定	ETC
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
NIGHTRUTH#2（仮称）	NIGHTRUTH#2（暫名）	SONET	價格未定	ETC
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
プレイボーイカラオケVOL.1（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.1（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
プレイボーイカラオケVOL.2（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.2（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀（仮称）	V.R. 麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
モンスターメーカー~ホーリータカー~（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー（仮称）	CUBE BUTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック　ザ　ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
EVE	EVE	IMAGINEER	價格未定	AVG
バスフィッシング（仮称）	BASS FISHING（暫名）	NAXAT	5800 日圓	SPT
MVPベースボール　`96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
ファンタステップ	FANTASTIC	JALECO	價格未定	RPG
My dream~オンエアが待てなくて~（仮称）	My dream～正等待廣播（暫名）	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
Mighty Hitws	Mighty Hits	ARUTORON	價格未定	ETC
ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	拳皇 '96	SNK	價格未定	FIG

超級任天堂

7月發售遊戲

19日	ゲゲゲの鬼太郎ドンシャラ（仮称）	鬼太郎（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	ゲゲゲの鬼太郎ドンシャラ(スーファミターボ本体つき)	鬼太郎（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	7800 日圓	SPT
	スーパートランプコレクション2	SUPER TRUMP COLLECTION	BOTTOM UP	5800 日圓	TAB
	スターオーシャン	STAR OCEAN	ENIX	8500 日圓	RPG
	実況パワフルプロ野球`96開幕版	實況棒球 '96 開幕版	KONAMI	7500 日圓	SPT
26日	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	6800 日圓	TAB
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD 高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800 日圓	ACT
	アースライト ルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	7980 日圓	ACT
	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	9980 日圓	RPG
	シムシティJr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	9800 日圓	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	7980 日圓	ACT

8月發售遊戲

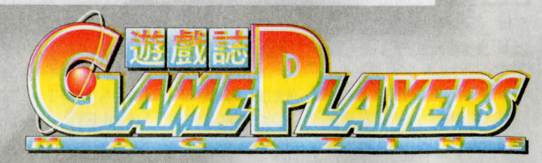
2日	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800 日圓	ACT
	大貝獣物語II	大貝獸物語 II	HUDSON	8200 日圓	RPG
9日	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	7800 日圓	SLG
	スーパーパワーリーグ4	超級力量棒球 4	HUDSON	7980 日圓	SPT
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	7800 日圓	ACT
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	8000 日圓	SPT
30日	大戦略エキスパートWWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
31日	本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480 日圓	ETC
下旬	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	ETC
8月	ナンバーズパラダイス	數字天堂	ACCLAIM JAPAN	7800 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーションアクシズ戦記（仮称）	SD 高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション建国戦記（仮称）	SD 高達時代建國戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980 日圓	ACT

9月發售遊戲

13日	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
20日	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	7800 日圓	PUZ
27日	サラブレッド　ブリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT
中旬	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲	日本 TELENET	4900 日圓	ETC
	ペブルビーチの波濤New~トーナメント・エディション~	波濤哥爾夫球～錦標賽版～	T&E SOFT	價格未定	SPT
下旬	クレヨンしんちゃん（仮称）	臘筆小新（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（仮称）	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
9月	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

10月以後發售遊戲

10月	同級生2	同級生 2	BANPREASTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPREASTO	7980 日圓	SLG
12月	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー！！~	迷你 4 驅	ASCII	價格未定	RAC



96年發售預定遊戲

夏季	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
	ウイニングポスト2ポログラム´96	WINNING POST 2	光榮	9800 日圓	SLG
96年	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980 日圓	TAB
マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	價格未定	PUZ

NEO・GEO

7月發售遊戲

5日	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	7800 日圓	STG
19日	FUTSAL	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	6800 日圓	ACT
26日	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	ADK	4800 日圓	STG
	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
7月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	6800 日圓	RAC

8月發售遊戲

23日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	7800 日圓	FIG
8月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (匣帶)	SNK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

9月發售遊戲

9月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	8800 圓	RPG

96年發售預定遊戲

夏冬	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

NEOアクションゲーム（仮称）	NEO 動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

PC-FX

7月以後發售遊戲

12/7	天地無用！魎皇鬼FX（仮称）	天地無用！魎皇鬼 FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	9800 日圓	RPG
26/7	女神天国II	女神天國 II	NEC HE	7800 日圓	RPG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
3/8	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	7800 日圓	ACT
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT
9/8	同級生2	同級生 2	NEC AVENUE	價格未定	AVG

96年發售預定遊戲

夏季	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG
秋季	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

卒業R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球 3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニーエクストラDX（18禁）	CAN CAN BUNNY DX（18禁）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ（仮称）	LITTLE CAT（暫名）	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス（仮称）	鄰家的公主（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG

3DO

8月以後發售遊戲

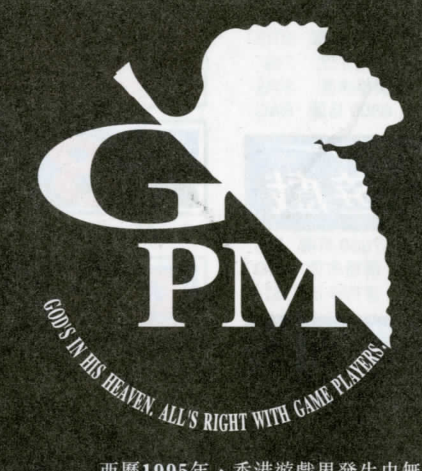
8月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	駿才	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	即戦力の定力	即戰力之定力	G.A.M	價格未定	ETC
96年	Dの食卓2	D 之食卓 2	WARP	8800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG
テレビのツボ 謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ（仮称）	戰鬥運動（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000（仮称）	STAR FIGHTER 3000（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町 4 丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才 2	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才 1	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG



EPISODE 7
第八之適格者
EIGHTH CHILDREN

西曆1995年，香港遊戲界發生史無前例的大災難，多款次世代機湧現。這次災難引發了都市規模經濟的澎脹，激發內戰及民族紛爭，一半以上年青人頓時淪為機迷。人們把這次災難稱之為「SECOND IMPACT」。

為了應付這次災難所帶來的影響，超常理國際有限集合體「GPM」成立。

GPM花了2年時間、耗用了超家庭預算規模的經費，開發對遊戲迷泛用型攻略雙周刊物《遊戲誌》，並透過秘密組織，挑選18歲以上的適格者作為編輯，捱更抵夜、通宵達旦，以饗機迷。

如今，GPM正找尋第八適格者，凡有志投身本組織，獻上無限創意、攻略心得者均有被取錄機會，應選者需對電視遊戲行業有一定程度了解，具備一定程度閱讀日本語文之能力，中文程度良好，與市場同調率正常。有意者請撰寫一份約800字有關任何一隻最近推出遊戲的玩法介紹，連同個人履歷，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 GPM組織」收。經初步考核後，本組織將個別聯絡各應選者進行同調測試。



攻略別冊 VOL. 001

HARD MODE 攻略

全部行動流程

地圖、道具表

ALL ENDINGS

秘技、設定資料

只售港幣 15 元正

第二版 即日面世





只要資料詳盡，

何懼重重挑戰？

《BIO HAZARD》

完全攻略法



THE KING OF Fighters 96
拳皇96'
TM
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
TM
SNK首隻RPG動作　CD版定於7月19日發亮
RAGNAGARD TM
神凰拳 TM
NINJA MASTER'S 覇王忍法帖 TM
©SNK/ADK 1996
SNK暑期連環反擊，一切由拳皇96開始！
總代理：
精密電腦公司
COMPUTER PLAZA CO.
ARCADE DIVISION:
Rm.402 President Commercial Centre, 608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon, H. K.
街機部 TEL: (852) 2332 0623 FAX: (852) 2332 0260
NeoGeo
雙倍速主機
同期發行！